

Nº 50 • MARZO 2005 • 6,00 €
PlayStation®2
Revista Oficial - España
¡NOVEDADES!
PSP
• Comentamos los primeros juegos
• Detalles del lanzamiento en USA
• Los títulos que vendrán
¡ANÁLISIS COMPLETO!
GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
¡HABLAMOS EN EXCLUSIVA CON SU CREADOR!
y además
ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING,
THE PUNISHER,
HAUNTING GROUND,
FIFA STREET...
DEATH BY DEGREES
La popular luchadora de Tekken ya tiene una aventura a su medida
NOVEDADES CAPCOM 2005
¡Resident Evil Outbreak 2 por fin será On-line!
¡GUÍA COMPLETA Y TRUCOS DE METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER!!!
ZETA
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
00050
8 420565 092005

www.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros **Josep María Casanovas**, **Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario **José Ramón Franco** Vicesecretario **Enrique Valverde**
Consejero Director General **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas **José Luis García**

Comité Editorial **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Miguel Ángel Liso**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos **Conrado Carnal**
Director General de Prensa **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones **Joan Alegre**
Director General de Distribución **Vicente Leal**
Director General de Ediciones B y Zeta Multimedia **Juan Pascual**

REDACCIÓN
Director Editorial **Vicente Fernández de Bobadilla**
Director **Marcos García Reinoso**
Subdirector **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación **José Luis López**
Colaboradores **Ana Márquez** (edición), **Daniel Rodríguez**, **Lázaro Fernández**, **Javier Bautista**, **Natalia Muñoz**, **J. Iturrioz**, **L. Mittard**, **Á. Jiménez**, **C. Burdalo**, **Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos **Javier Rodríguez**
Dirección C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel 91 586 33 00 E-Mail **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas **Ángela Martín**
Directora de Marketing **Marisa Casas**
Director de Publicidad **Julián Poveda**
Director de Desarrollo **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto **Mar Lumbreras**
Director de Producción **Jordi Omella**
Producción **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro Mar Lumbreras (Jefe de Equipo)
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel 91 586 33 00 Fax 91 586 35 63
Cataluña y Baleares Juan Carlos Baena (Delegado)
C/ Bailén, 84. 08009 Barcelona
Tel 93 484 66 00 Fax 93 265 37 28
Levante Javier Burgos (Delegado) Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel 96 352 68 36 Fax 96 352 59 30
Sur Mariola Ortiz (Delegada) Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla Tel 95 421 73 33 Fax 95 421 77 11
Norte Jesús Mª Matute (Delegado) Alameda Urquijo, 52 Aptdo 1221 48011 Bilbao Tel 609 45 31 08 Fax 944 39 52 17
Canarias Mercedes Hurtado (Delegada) Tel 653 904 482

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel 49 89 453 04 20, Fax 49 89 439 57 51. **Benelux** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel 32 2 649 28 99, Fax 32 2 644 03 95 **Suecia** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel 46 8 661 01 03, Fax 46 8 661 02 07 **Francia** MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel 33 1 42 56 44 22, Fax 33 1 42 56 44 23 **Italia** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán Tel 39 02 33 61 15 91, Fax 39 02 33 60 10 40 **Gran Bretaña** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel 44 207 730 60 33, Fax 44 207 730 66 28 **Portugal** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel 351 21 385 35 45, Fax 351 21 388 32 83 **Suiza** Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel 41 61 275 46 09, Fax 41 61 275 46 10 **USA** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel 1212 599 50 57, Fax 1212 599 82 98 **Grecia** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel 00 30 1 685 17 90, Fax 00 30 1 685 33 57 **Japón** Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel 81 3 5259 2681, Fax 81 3 5259 2679 **Singapore** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel 65 536 11 21, Fax 65 536 11 91 **Taiwan** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel 886 2 2754 3036, Fax 886 2 2754 2736 **Korea** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel 82 2 313 1951, Fax 82 2 312 7535 **México** Grupo Prisma, David Nieto Barssé **México**, Tel 52 55 20 75 00, Fax 52 52 02 82 36

Fotomecánica Gamacolor C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión Rotedic S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13 Tres Cantos (Madrid)
Distribuye DISPESA C/Bailén, 84, 08009 Barcelona
Teléfono 93 484 66 00 - Fax 93 232 28 91

Depósito Legal M 50833-2000
Printed in Spain

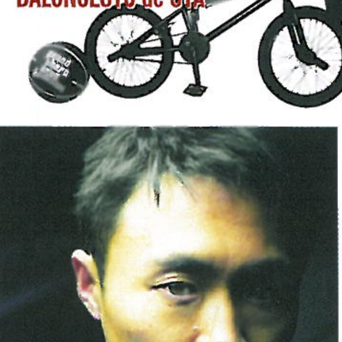
PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información 

¡CONCURSO EXCLUSIVO!



REGALAMOS
- 2 BICICLETAS BMX
- 20 CAMISETAS
- 20 BALONES de BALONCESTO de GTA









REPORTAJES



PRETEST

Metal Gear Solid 3
SNAKE EATER

Descubre cómo llegar al final de la aventura y todos los trucos del Tactical Espionage Action de Konami



TEST

NOVEDADES JAPÓN

¡Desde el país del Sol Naciente llega Naruto: Narutimet Hero 2, Arc The Lad Generation y el último Castlevania!

SECCIONES



Disfruta de una completa selección con El Grito, Spanglish, Reencarnación con Nicole Kidman y Los Padres De Él.



Si quieres conocer una de las ciudades que presta su circuito urbano a Gran Turismo 4, no te pierdas nuestra visita guiada a Seúl.

¡ESCRÍBENOS!

En nuestra sección **BUZÓN PLAYSTATION** esperamos tus comentarios sobre todo lo que te interese del mundo PlayStation. Además, participa opinando sobre nuestro tema del mes: el lanzamiento europeo de **Sony PSP**. Las cinco cartas más interesantes publicadas el próximo número recibirán de regalo un juego **Gran Turismo 4**.

Envía tu carta a:
C/ O'Donnell, 12
28009 Madrid
PlayStation 2 Revista Oficial «Buzón PlayStation»
o al siguiente e-mail:
doc.ps2@grupozeta.es





GRAN TURISMO 4,

¿EL MEJOR JUEGO DE TODOS LOS TIEMPOS?

Esta pregunta planeará sobre las mentes de todos los habitantes del planeta a partir del 9 de marzo, fecha elegida por Sony para que su obra maestra digital visite Europa, el último escenario de su ansiado estreno. Gran Turismo 4 es la culminación del sueño de uno de los mayores genios de nuestro tiempo, alguien que merecerá pasar a la historia como la única persona capaz de superar la realidad de forma virtual, un prestidigitador capaz de sacar de una chistera en forma de DVD más de 700 vehículos de todas las épocas, más de 50 circuitos fotorrealistas, un entorno vectorial que pulveriza todos los registros en PS2 y una experiencia de juego absolutamente reconfortante y embriagadora. Kazunori Yamauchi y su brillante equipo de programadores y artistas se han tomado el proyecto Gran Turismo desde sus inicios como una auténtica carrera contrarreloj en la que cada vuelta, cada capítulo, el tiempo y la perfección siempre son susceptibles de mejora. Un intenso ejercicio de superación personal y profesional que les ha llevado a cruzar esa barrera que existe entre lo divino y lo humano, ese umbral en el que es fácil y a la vez necesario confundir la vigilia con el sueño. Por eso nos atrevemos a afirmar con total rotundidad que Gran Turismo 4 es el mejor juego de conducción de todos los tiempos jamás creado en soporte lúdico alguno y que sólo será superado por el quinto capítulo de la saga que, seguramente, visitará los circuitos de PlayStation 3 más adelante. Y apenas recuperados del shock producido por las indescriptibles sensaciones que nos ha proporcionado la versión PAL de Gran Turismo 4, que por cierto viene acompañada de jugosos extras exclusivos por ser la última versión en aparecer en el mercado, apartamos nuestras manos del pad y acomodamos con un respeto casi sagrado, una PSP en nuestras manos, accionamos el botón power con nerviosa suavidad y dejamos que la intro de Ridge Racers ponga en evidencia a nuestros sentidos. Tras disfrutar de unas cuantas partidas acompañadas de hipnóticos e intensos recuerdos gráficos, melódicos, y conceptuales, cerramos los ojos, sostenemos con fuerza la caja negra de Sony y nos dejamos llevar por un lógico y único pensamiento: si el primer juego de coches para PSP tiene esta calidad, ¿cómo será GT4 en su futura edición portátil? Soñar es bonito, fácil pero duro, porque algún día tendremos que despertar. De momento nos toca vivir esa etapa de maravillosa inquietud, posiblemente durante un par de meses más, porque según parece, finales de abril o principios de mayo será la fecha elegida para introducir al viejo continente en ese estado de ensoñación del que japoneses y americanos ya disfrutan. Hasta entonces, ¡felices sueños!

MARCOS GARCÍA
Director

LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES



DVD-DEMO (50)

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2

11 DEMOS JUGABLES

01. TIME SPLITTERS: FUTURO PERFECTO
02. ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN
03. DEATH BY DEGREES SEDUCCIÓN LETAL
04. KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT
05. VIEWTIFUL JOE 2
06. LEGEND OF KAY
07. T. M. NINJA TURTLES 2 BATTLE NEXUS
08. MOTO GP 3
09. PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS...
10. SMASH COURT TENNIS P.T. 2
11. TRANSFORMERS

2 VIDEO DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

- EYE TOY: MONKEY MANIA
- CONSTANTINE



IMPORTANTE: DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM



Por primera vez Moto GP incluye opciones de juego a través de la Red

MOTO GP 4

Con Barberá y Pedrosa a la cabeza de sus categorías

Desde 2001, temporada tras temporada, año tras año, exceptuando 2004, no podía a faltar a su cita en **PlayStation 2**. La cuarta entrega de *MotoGP* llega en primavera con grandes sorpresas que seguro alegrarán a todos los aficionados al campeonato. Pues además de incluir nuevos circuitos y nuevas modalidades de juego, dos pilotos españoles de elite, Dani Pedrosa y Héctor Barberá, darán la cara en sus categorías correspondientes (250 cc y 125 cc respectivamente). Sin duda, se trata de uno de los deportes de motor más emocionantes donde la espectacularidad y competitividad está asegurada. Técnicamente esta cuarta edición ha mejorado en todos los aspectos con el fin de que el rendimiento durante las carreras se mantenga en alza. Además, por primera vez ***MotoGP4*** ofrece posibilidades de juego On-line y se mantienen las competiciones clásicas de la saga de un jugador y cara a cara. Asimismo Isao Nakamura, productor del juego para **Namco**, se muestra muy orgulloso del resultado final de ***MotoGP4*** y asegura que «los aficionados de *MotoGP* podrán reconocer la elevada calidad y el realismo de las carreras que tenían los juegos anteriores».

Pedrosa en 250cc y Barberá en 125cc, las dos nuevas categorías de MotoGP4

«UNO DE LOS DEPORTES DE MOTOR MÁS EMOCIONANTES DEL MUNDO LLEGA EN MARZO A PS2»

Lucha por ser el mejor. Ahora cuesta menos

Nuevos juegos por 29,99€ (P.V.P. recomendado)

KING OF FIGHTERS





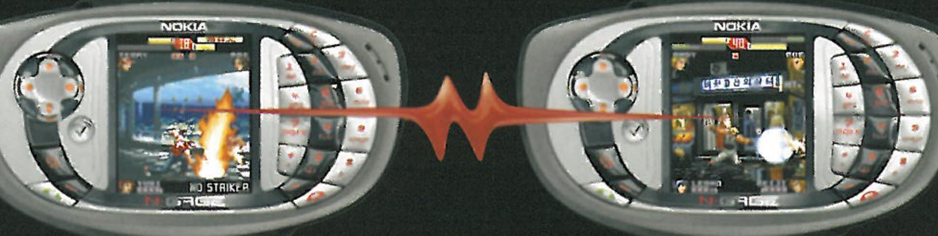
SSX: OUT OF BOUNDS



N-GAGE ARENA

X-MEN: LEGENDS





- Consola Multijugador
- Teléfono móvil
- Comunidad N-Gage Arena
- Reproducción de vídeo/audio
- Internet móvil
- Correo electrónico

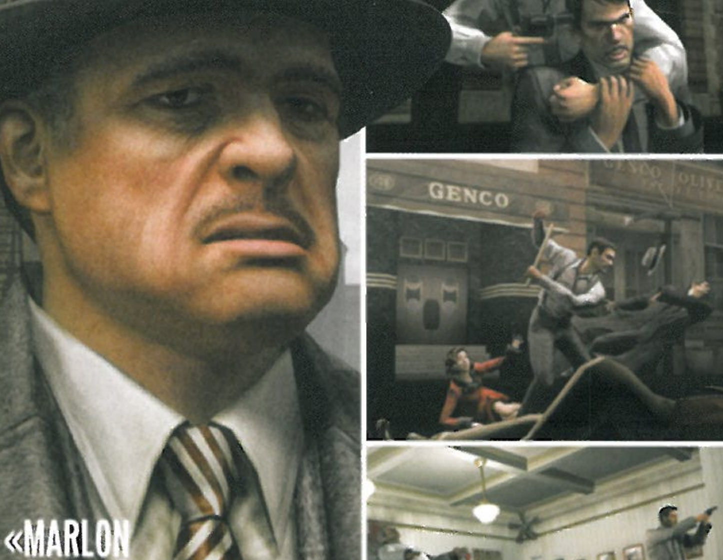
N-GAGE
NOKIA

anyone anywhere



EL PADRINO LLEGARÁ EN OTOÑO

Primeras imágenes de uno de los bombazos para 2005







Electronic Arts ya lo ha anunciado oficialmente, sus estudios de **Redwood Shores** están perfilando los últimos detalles de la adaptación de *El Padrino* para **PlayStation 2**. El juego nos pone en la piel de un joven aspirante a capo mafioso y, como la novela y la película de **Paramount Pictures**, está ambientado en la Nueva York de 1945 a 1955. Vestuario, coches y entornos nos sumirán en la trama que recrea los momentos estelares del largometraje al mismo tiempo que propone diferentes misiones encaminadas a que el jugador se gane el respeto y entre a formar parte finalmente de la familia Corleone. ***El Padrino*** ha contado con la participación de actores como James Caan (Sony Corleone) o Robert Duvall (Tom Hagen) y la colaboración póstuma de Marlon Brando que antes de fallecer prestó su voz y su imagen al cabeza de familia, Don Vito Corleone.

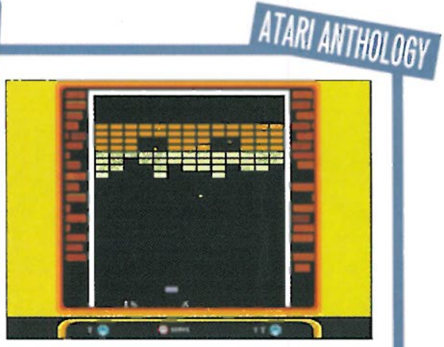
«MARLON BRANDO APARECE COMO DON VITO CORLEONE»

ATARI NEWS

Lo clásico y lo moderno se funden en su catálogo



ATARI ANTHOLOGY



Entre las propuestas de **Atari** para este año nos encontramos con *Getting Up*, un juego basado en una historia de Marc Ecko, famoso diseñador de moda joven en EE.UU. El protagonista tiene que enfrentarse con el alcalde de New Radius y sus fuerzas del orden, además de otras bandas rivales. A lo largo de 20 niveles repartidos en 11 escenarios de la ciudad, Trane demostrará su habilidad, ya sea peleando cuerpo a cuerpo o usando armas, o como «graffitero» para desenmascarar al alcalde con sus mensajes. El juego saldrá en septiembre. La compañía también edita una antología con los grandes clásicos de **Atari**.

GETTING UP



RESULTADOS CONCURSOS

NBA LIVE 2005
- FGriselda Giacometti (MÁLAGA)
- Mercedes Sabater Piñol (TARRAGONA)
- J. Antonio Hernández Castaño (LEÓN)
- Pedro Javier Peña Montes (BARCELONA)
- Juan Carlos Serrano Díaz (MADRID)
- Eduardo Martín Hernández (BARCELONA)
- Roberto Santana Padrón (LAS PALMAS)
- Enrique Muñoz Méndez (MADRID)
- Gustavo Lorca Jiménez (BARCELONA)
- Juan Sanz Gutiérrez (BARCELONA)
- José Pérez García (MADRID)
- Serrán Cataluña Ferrer (VALENCIA)
- Jesús Saluquillo Salvador (VALENCIA)
- Lucia Edroso Martínez (ZARAGOZA)
- Emilio Espinar García (TARRÁGONA)
- José María Latorre del Campo (VALENCIA)
- Pedro Suárez Arroyo (VALENCIA)
- Alain Arroyo Olmedo (MADRID)
- Ángel Aguado Sobas (VALLADOLID)
- Nacho Fornés Olmo (ALICANTE)
- María del Rocío García Castilla (JAÉN)
- José Luis Alvarez Santos (MADRID)
- María Teresa Muñoz Camarena (ALICANTE)
- Iker González Durán (GUIPUZCOA)
- Luis González Chaparro (SEVILLA)

MORTAL KOMBAT
- José González Vera (ALICANTE)
- Juan Carlos Sánchez Sánchez (MADRID)
- Miguel Carmen García (BARCELONA)
- Eduardo Iglesias Vide (BARCELONA)
- Guillermo Ordorica González ((CANTABRIA)
- Carlos Vives López (BARCELONA)
- Alexis Del Río Santos (PONTEVEDRA)
- David Blanco Piedras (BARCELONA)
- Antonio Martínez Ruiz (CIUDAD REAL)
- Carmen Montero Díaz (LA CORUÑA)
- David León Muñoz ((CÓRDOBA)
- Eduardo González Merino (VIZCAYA)
- Alberto Vargas PuigCerver (VALENCIA)
- Eduardo Pla Burrel (GERONA)
- David González Álvarez (ASTURIAS)
- Francisco Samón Roig (ALMERÍA)
- Jesús de Albornoz Álvarez (ASTURIAS)
- Vicente José Carbonell Rodríguez (VALENCIA)
- Vicente Rico Blanes (ALICANTE)
- Braulio Pereira Calvo (MADRID)

GHOST RECON 2

Altavoces Logitech Z-5500 + juego
- Jesús Blázquez Sequero (MURCIA)
- Carmelo Inquid Luna (ZARAGOZA)
- José Manuel Cuenca Galisteo (SEVILLA)

Altavoces Logitech Z-5300 + juego
- José Luis Iberrón Maestre (ALICANTE)
- Roberto Muñoz Rodríguez (MADRID)
- Víctor Hugo Israel Tapia Garay (GUADALAJARA)

Altavoces Logitech Z-2300 + juego
- Teresa Gil Termens (BARCELONA)
- Carlos Povedano Molino (BARCELONA)
- María Valladolid Bueno (MADRID)

1 juego
- Fco. José Molina Martínez (BARCELONA)
- Eloy Cabrera Martínez (GERONA)
- Susana Maroto Álvarez (MADRID)
- Alvaro Olias Martín (BARCELONA)
- María Dolores Rubio Zenner (MADRID)
- Eduardo Gracia Llorente (VALENCIA)
- Lorena Rodríguez Silva (VALLADOLID)
- Pedro María Urdangarin Jáuregui (GUIPUZCOA)
- Raúl Calvo Enbid (ZARAGOZA)
- José María Navarro Candel (MURCIA)
- Marcos Torres Maestro (MADRID)

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD
- Lourdes Blas Pérez (SEGOVIA)
- Raúl Carreras Aguilar (ZARAGOZA)
- Andrea Portela Iglesias (LA CORUÑA)
- Oscar Tarazaga Mustarós (BARCELONA)
- Noelia de Miguel Alzugaray (ZARAGOZA)
- Joseph Gironés Torrells (LLEIDA)
- Juan Jesús Romero Rodríguez (MADRID)
- Elena Torres Pruñonosa (BARCELONA)
- María Carmen Terol de la Oliva (MADRID)
- Jesús Saá Gómez (ORENSE)
- Miguel Rodríguez Pérez (PONTEVEDRA)
- Mª Carmen Martínez Moreno (ALBACETE)
- Monserrat Ramos Martí (BARCELONA)
- Juan Miguel Expósito Sánchez (BARCELONA)
- Mercedes Gómez-Calcerrada González (MADRID)
- Jesús Ramón Moreno (MADRID)
- Adriana Novo Corral (VIZCAYA)
- Raúl Calderilla Navarrete (CASTELLÓN)
- Daniela Cristina Silva (ALICANTE)
- Javier Salguero Díaz (CÁDIZ)
- Mayte Bernabet Baldó (ALICANTE)
- Begoña Soria Cabanes (ALICANTE)
- Marí Carmen Barrera Matallaños (MADRID)
- Rafael Buzón Tapiador (MADRID)
- Juan Ignacio López (GUIPÚZCOA)
- Iker Murillo Dorronsolo (GUIPÚZCOA)
- Pedro Parra López (GRANADA)
- Basilio Vicente Sánchez Vergara (ALBACETE)
- Antonio Texeira Fiol (LEÓN)
- Albert Pérez Guardia (BARCELONA)
- María del Mar García Molina (ALMERÍA)
- María Teresa Moya Rodríguez (BARCELONA)
- Tomás García Cueto (MADRID)
- Ismael Montaño Franco (MADRID)
- Rafael Isla Vergara (MÁLAGA)



BAZAR

Los mejores periféricos para PlayStation 2

TODO LO QUE NECESITAS PARA TU PLAYSTATION 2

Un magnífico pack con 3 accesorios imprescindibles y dos bolsas de transporte

15 ANIVERSARIO STREET FIGHTER

Aprovechando que la saga de lucha más veterana en activo cumple 15 años, **Virgin Play** ha puesto a la venta una serie de cuatro mandos exclusivos. Ryu, Akuma, Chun Li y Ken han sido los elegidos para representar a *Street Fighter* en este homenaje. NubyTech ha diseñado los mandos para que se adapten a la perfección a la lucha en 2D, como se puede apreciar en la configuración de los botones y la total ausencia de *stick* analógico. Cada uno dispone de una imagen lenticular que simula movimientos característicos de cada luchador. Y lo mejor es que cada mando va acompañado de un cómic de la serie *Street Fighter* exclusivo para cada mando. El precio de venta recomendado es de 30 Euros.

MANDOS EXCLUSIVOS

Atractiva bolsa especialmente diseñada para el EyeToy.
PVP-R.: 19 €

PACK DE TRES ACCESORIOS

Después del incontestable éxito de ventas del nuevo modelo de **PlayStation 2**, **Sony C.E.** España ha puesto a la venta desde el 11 de febrero un *pack* que incluye tres periféricos imprescindibles para la consola. Un mando *DualShock®2* para poder retar a un amigo, la tarjeta de memoria, un útil que no puede faltar a ningún usuario de **PlayStation 2** para guardar sus progresos y el mando a distancia para la reproducción de películas DVD.

Dualshock®2, Memory Card y mando a distancia para DVD
PVP-R.: 49 €

Bolsa de transporte para el nuevo modelo de PlayStation 2
PVP-R.: 19 €


DEL CREADOR DE LAS SUPERNENAS
Foster, LA CASA DE LOS AMIGOS IMAGINARIOS
LA MEJOR SERIE QUE PUEDAS IMAGINAR
A partir del 7 de marzo, "Foster, la casa de los amigos imaginarios". No te pierdas esta nueva serie de lunes a viernes a las 8:00h. y a las 20:25h. y los fines de semana a las 10:00h.
¡Además, entra en www.CartoonNetwork.es y gana con Foster un montón de regalos!
TM & © 2005 Cartoon Network
CARTOON NETWORK
Cartoon Network está disponible en: Digital+, Ono, Auna y Telecable.

POR GRADIUS

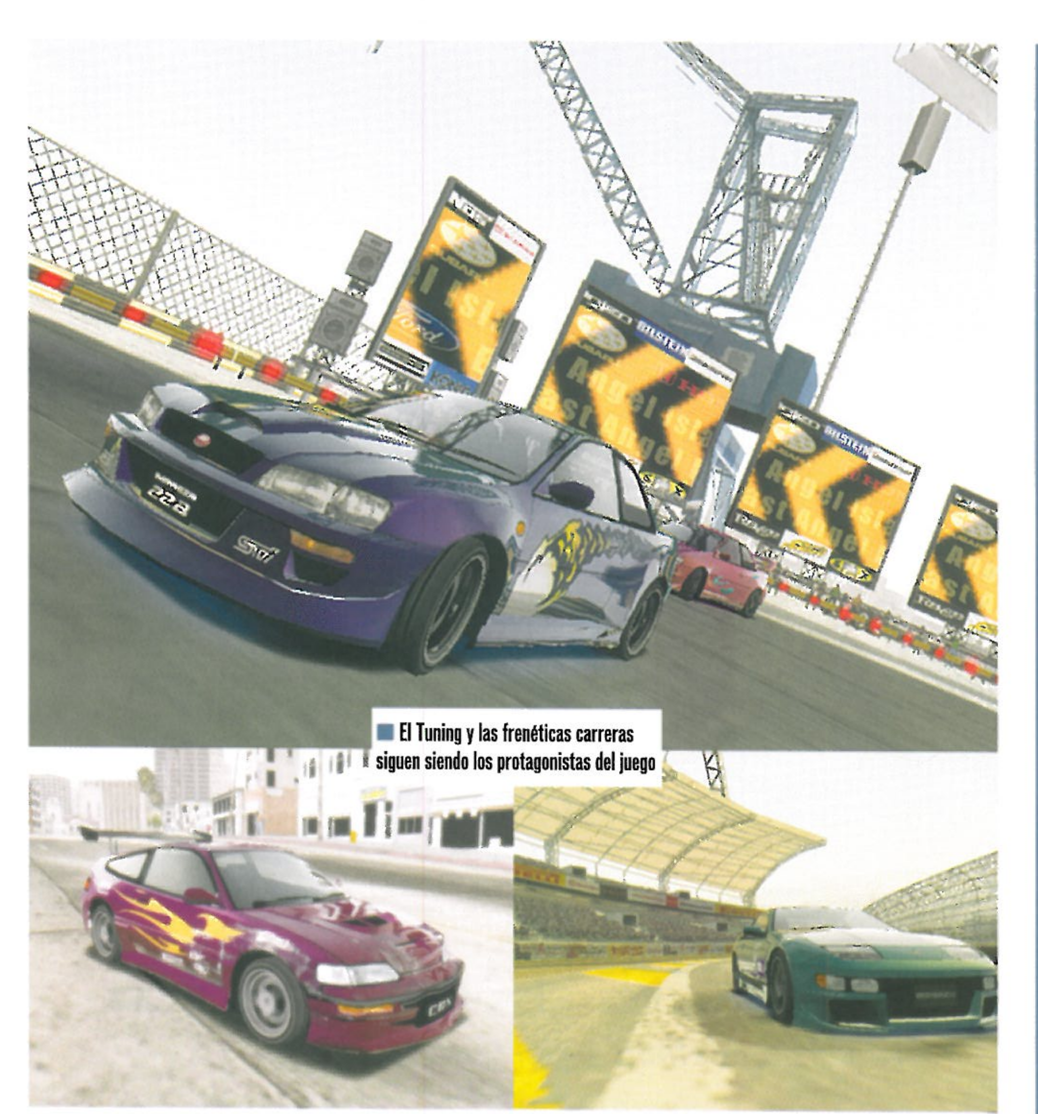
EL NUEVO JUICED YA ESTÁ AQUÍ

El título de Juice Games reaparece gracias a THQ



Los golpes y desperfectos de los coches se muestran en tiempo real

Tras el cese del negocio y posterior quiebra de la compañía estadounidense **Acclaim**, el pasado mes de septiembre, títulos como *800 Balas, The Red Star* o el juego que nos ocupa se quedaron sin distribuidora y apoyo económico para su comercialización en lo que restaba de 2004. Sin embargo, los desarrolladores de ***Juiced*** (juego de conducción con influencias de *Need For Speed Underground* y *Midnight Club* que, hasta el momento, había recibido un sobresaliente respaldo por la crítica internacional) pronto recibieron la llamada de **THQ** para continuar y realizar una puesta a punto a su ambicioso proyecto, lo que ha significado para la compañía 6 meses de tiempo extra para revisar y colocar delicadamente el producto en la parrilla de salida, cuyo escopetazo se producirá durante el próximo mes de mayo. Podemos asegurar que, tras la presentación de la versión mostrada el pasado 1 de febrero en las oficinas de **Juice Games** (Warrington, Inglaterra), las diferencias entre ambas versiones se han traducido en un juego prácticamente nuevo. Para comenzar, destacar que el espíritu del anterior ***Juiced*** (el *Tuning* y las endiabladas carreras urbanas) pertenece inalterable. Técnicamente, nos encontramos con una mejora del motor gráfico del juego,



El Tuning y las frenéticas carreras siguen siendo los protagonistas del juego



JUICE GAMES

El 1 de febrero fuimos invitados por THQ España a las oficinas de Juice Games, compañía desarrolladora afincada en la ciudad inglesa de Warrington, para mostrarnos su ambicioso proyecto multiplataforma. El estudio cuenta con cerca de 30 trabajadores, quienes llevan más de 2 años y medio trabajando con *Juiced*.

con un *frame rate* que roza en todo momento los 50 *fps.*; utilización de «motion blur» para transmitir una mayor sensación de velocidad y nuevos efectos de luces que afectan tanto a los escenarios como a los coches en tiempo real. Estos dos últimos aspectos han aumentado tanto en calidad como en cantidad. Respecto a los bólidos, se han incluido 3 nuevos modelos reales (*VW Beetle, Ford Focus Sedán y Mazda RX8*) lo que suman un total de 52 dentro de 70 carrocerías, las cuales han permitido a **Juice Games** ofrecer una dinámica de choques que nos mostrará pequeñas rozaduras y desperfectos durante la carrera. En cuanto al número de trazados disponibles, Angel City da ahora cabida a más de 100, incluyendo *reverses*, carreras punto a punto, *sprints*... El interfaz del juego también ha sido remozado completamente, presentando un *look* más apetecible desde la pantalla de menú principal. Destacar que tanto la banda sonora como los FX son completamente nuevos. Uno de los aspectos que más críticas levantó de la anterior versión de ***Juiced*** fue su elevada curva de dificultad y manejo del coche. Ahora el juego se ha alejado de la simulación más exigente para ofrecernos una jugabilidad directa al más puro estilo *Ridge Racer*, aunque sin eliminar cierto componente estratégico en carrera. De igual modo, ganarnos el respeto de las diversas bandas callejeras será más sencillo, a pesar de la mejora considerable que se ha realizado en la IA de los coches manejados por la CPU. Nuestras opciones para modificar el coche a nuestro gusto son prácticamente infinitas, pero ahora desde un nuevo menú más rápido e intuitivo. Asimismo, el título aguarda un modo On-line de hasta 6 participantes en carrera, lo que nos permitirá seguir disfrutando de ***Juiced*** una vez hayamos completado todos sus modos al 100%. Como podéis ver, todo un completo «lavado de cara» para un excelente título que tendrá que medirse con verdaderos pesos pesados que ya asoman por el horizonte primaveral (*GT4, Midnight Club 3 Dub Edition* o *Enthusia Professional Racing*, entre otros).



THQ distribuirá el proyecto de Juice Games durante el próximo mes de mayo







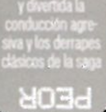

- Comentamos los primeros juegos
- Detalles del lanzamiento en USA
- Los títulos que vendrán...





Es el mejor, más jugable y completo Ridge Racer de la historia. Es el primer título creado para PSP y ya demuestra su tremendo potencial

Puede que algunos usuarios, amantes del realismo, no encuentren atractiva y divertida la conducción agresiva y los derrapes clásicos de la saga






RIDGE RACERS

La versión definitiva del título de Namco

Tras estrenar el catálogo de **PSone** y **PlayStation 2** con *Ridge Racer* y *Ridge Racer V*, respectivamente, la nueva máquina de **Sony C.E.** no podía llegar al mercado sin una entrega de la divertida saga de conducción de **Namco** bajo el brazo. Esta nueva entrega, creada en exclusiva para **PSP**, mezcla los circuitos y los vehículos de diferentes entregas de la saga, desde el primer *RR* hasta *R-IV*, pasando por *Rave* y *Rage Racer*, e incluye alguna que otra novedad como la posibilidad de hacer uso de nitros, que iremos rellenando con derrapes.

De entre todos los títulos aparecidos en Japón el día del lanzamiento de la consola, ***Ridge Racers*** es sin duda el que más explota las posibilidades de la máquina de **Sony C.E.**, con unos entornos más detallados que en ningún otro *RR* aparecido hasta la fecha y un *frame rate* continuo de 60 *fps*. Sin duda alguna, esta versión portátil de *Ridge Racer* es la mejor y más completa entrega de la saga.



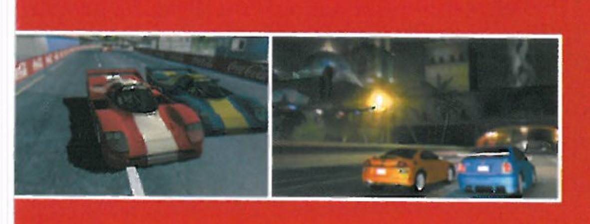


MULTIJUGADOR

Haciendo uso de la conexión *Wi-Fi* de la consola, podremos enfrentarnos a un máximo de siete jugadores, con su **PSP** y ***Ridge Racers*** correspondiente. Una de las opciones más acertadas en este apartado es el ajuste de *handicap*.

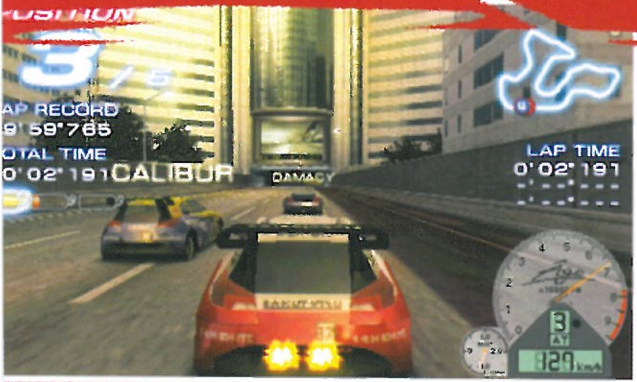
NOVEDADES

Namco ha introducido un nuevo elemento en la saga, el Nitro. Podremos rellenar, a base de derrapes y saltos, hasta tres bombonas de óxido nitroso para aumentar durante unos segundos (el tiempo dependerá del vehículo elegido) nuestra velocidad.



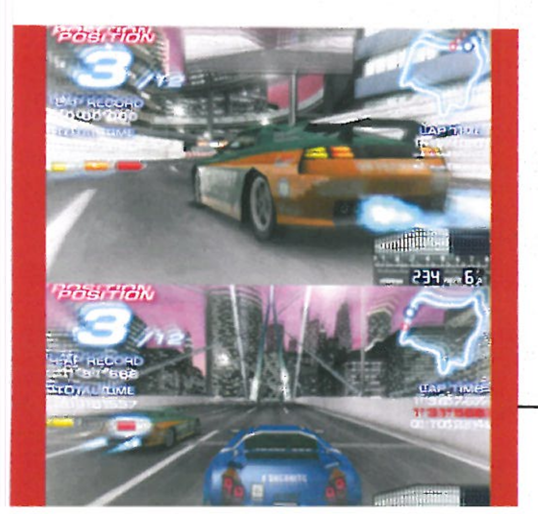
Próximamente en PlayStation Portátil

ADES PSP





La utilización del nitro desenfocará momentáneamente los extremos de la pantalla



APE ACADEMY

Los monos toman las riendas

Los simios de *Ape Escape* protagonizan un desenfadado título en el que los minijuegos son los protagonistas. Los hay de todo tipo, desde el *hockey* aéreo hasta una carrera de un metro liso, pasando por rondas de preguntas sobre banderas del mundo o una particular versión del balón prisionero. Además del modo Historia, donde ingresaremos en una «Academia de Monos» y tendremos que ir superando las pruebas que nos propongan los profesores, existe la opción de jugar contra otro competidor en la misma consola o a través de Wi-Fi contra otros tres amigos.

LO MEJOR
La variedad de los minijuegos y el humor de sus protagonistas hacen que no nos cansemos nunca de jugar a Ape Academy

LO PEOR
La barrera del lenguaje es aún un gran handicap para los que no sepan japonés. Aún se desconoce si aparecerá en Occidente con la consola



En esta ocasión la mecánica no se centrará en capturar a los alocados simios



EVERYBODY'S GOLF

La saga de golf más divertida en su versión portátil

Tras la creación de los más divertidos juegos de golf para varias plataformas, **Camelot** o, más concretamente, **Clap Hanz** (la parte del grupo desarrollador que ha quedado fuera de **Nintendo**), crea un título de golf para la portátil de **Sony C.E.** ***Everybody's Golf*** ofrece diversión «relajada», perfecta para una portátil, diez personajes, seis circuitos de 18 hoyos cada uno y un original sistema de personalización de los golfistas con complementos que tendremos que ganar.

LO MEJOR
Jugable, adictivo y muy largo. Resultará fácil aprender a jugar pero complicado ser perfecto. Las posibilidades de personalización son geniales

LO PEOR
Puede que la pasividad con la que se desarrollen las partidas de Everybody's Golf desanime a los amantes de la acción pura y dura

PERSONALIZACIÓN TOTAL

A medida que vamos ganando campeonatos y sumando puntos, conseguiremos todo tipo de complementos, peinados y nuevos palos para personalizar a nuestros personajes.

DARKSTALKERS CHRONICLES

Capcom estrena la lucha en PSP con el remake de un clásico

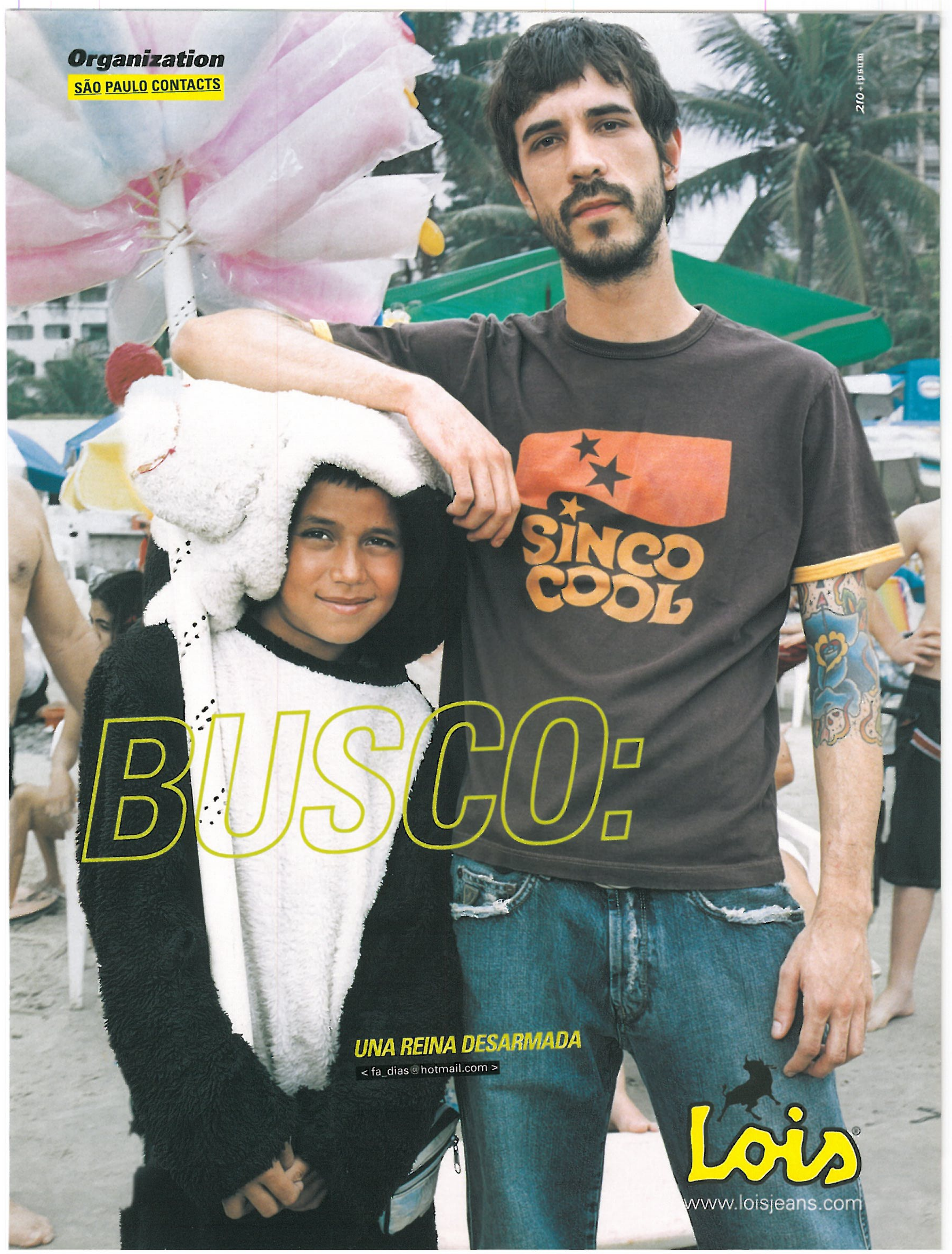
Tras un silencio demasiado largo para los aficionados a la lucha, la saga *Darkstalkers* vuelve a dar señales de vida, primero con la aparición de Demitri y Anakaris en *Capcom Fighting Jam* y ahora con la versión más completa de la saga, creada en exclusiva para **PSP**. La máquina de **Sony C.E.** mueve con total soltura sus coloristas gráficos 2D y sus animaciones no tienen nada que envidiar a las de la recreativa original. Aunque no aporta nada especialmente nuevo al género, incluye un nuevo modo de juego, *Tower*, una colección de ilustraciones, *intros* y finales, así como varias configuraciones para adaptar la imagen del juego a la resolución de la pantalla de **PSP**.

LO MEJOR
PSP se estrena con uno de los mayores clásicos del género beat'em-up 2D. El modo Tower y la colección de ilustraciones, música y FX, finales e intros.

LO PEOR
Cuesta cogerle «el punto» al pad de PSP para hacer todas las magias. En lo que respecta a jugabilidad, no aporta nada nuevo a la saga de Capcom

NOVEDADES

Chronicles incluye un nuevo modo de juego, *Tower*, compuesto por una gran cantidad de niveles en diferentes condiciones, una amplia colección de ilustraciones y vídeos, y posibilidades para adaptar la resolución original a la pantalla de PSP.


Organization
SÃO PAULO CONTACTS
SINCO COOL
BUSCO:
UNA REINA DESARMADA
< fa_dias@hotmail.com >
Lois
www.loisjeans.com

METAL GEAR AC!D

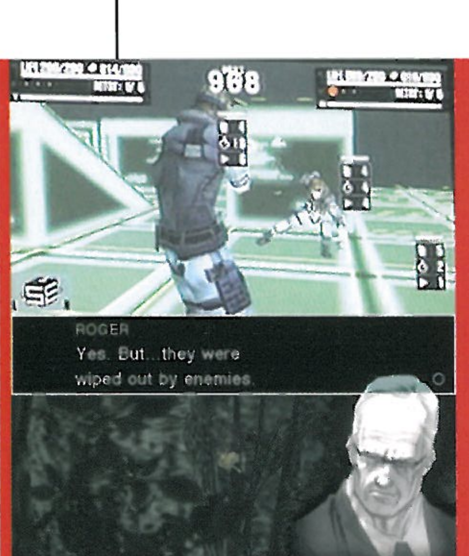
Snake deja el espionaje táctico por la estrategia

El anuncio de la aparición de un *Metal Gear* junto a **PSP** resultó toda una sorpresa, que poco después se tornaría en decepción al conocer los detalles de un título que no estaba creado por Hideo Kojima y que no seguiría los cánones de la saga. Decepción que desaparacerá tras echarle un pequeño vistazo al juego, ya que comprobaremos que su desarrollo, mezcla entre juego de cartas y estrategia, ha resultado ser todo un acierto, sobre todo teniendo en cuenta que el sistema de juego no requiere una continua atención sobre la pantalla, algo ideal para una portátil. El desarrollo del juego nos obligará a actuar como en los *Metal Gear* para las consolas de sobremesa, y las acciones que podremos llevar a cabo dependerán de las cartas que tengamos. Podremos atacar con la pistola *SOCOM* o el rifle *FA-MAS*, lanzar granadas, equiparnos la posibilidad de esquivar balas, colocar una carga C-4 y un temporizador...



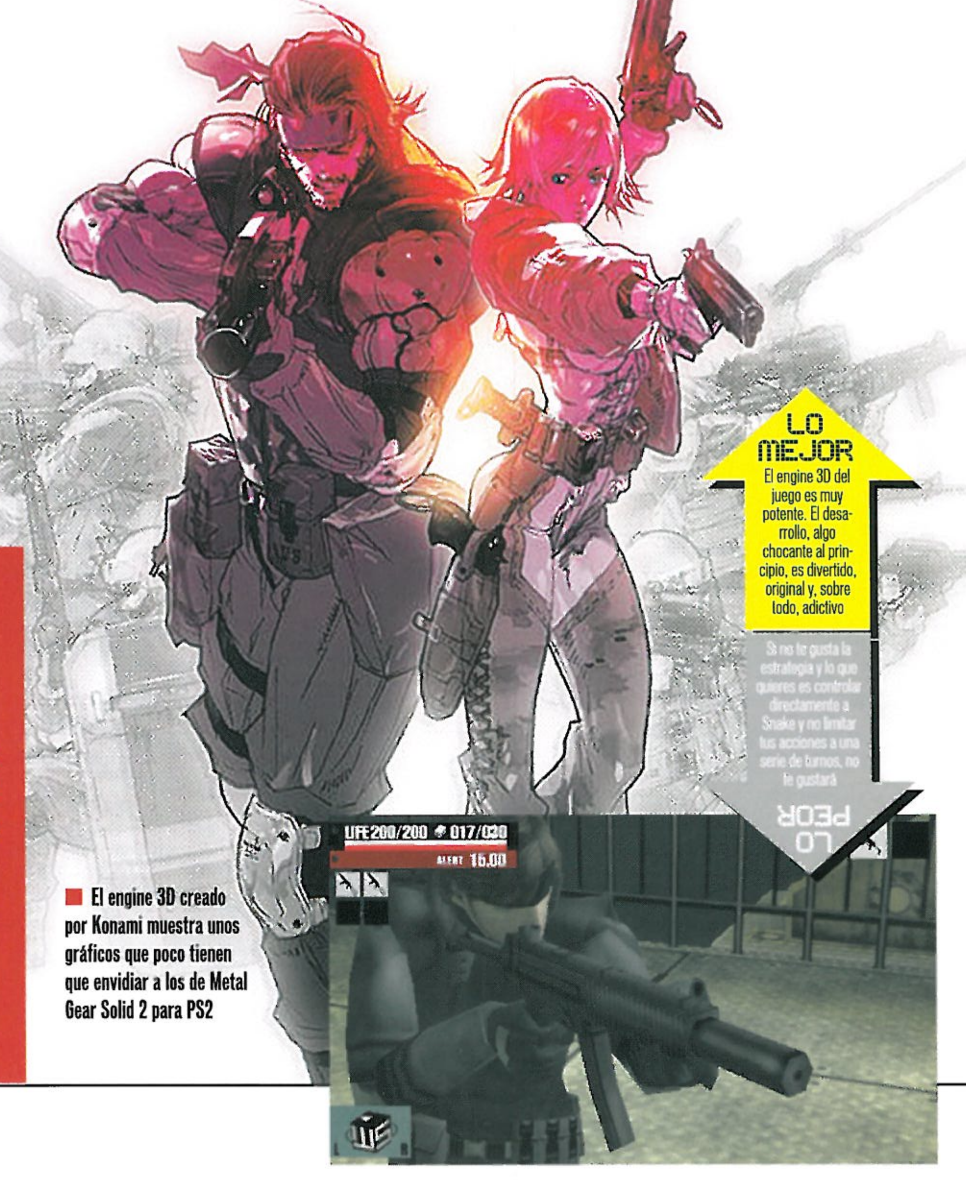


El desarrollo de Metal Gear AC!D es de lo más original, muy adecuado para una portátil y, sobre todo, altamente adictivo



VERSIÓN OCCIDENTAL

Konami ya ha anunciado que la versión americana y europea de ***Metal Gear AC!D*** incluirá nuevas cartas que afectarán el desarrollo del juego y, lo más importante, un modo para dos jugadores a través de la conexión *Wi-Fi*.



El engine 3D creado por Konami muestra unos gráficos que poco tienen que envidiar a los de Metal Gear Solid 2 para PS2

LO MEJOR

El engine 3D del juego es muy potente. El desarrollo, algo chocante al principio, es divertido, original y, sobre todo, adictivo

LO PEOR

Si no te gusta la estrategia y lo que quieres es controlar directamente a Snake y no limitar tus acciones a una serie de turnos, no te gustará

RENGOKU
THE TOWER OF PURGATORY
La batalla de los monstruos

Extrañas criaturas surgidas de la mente del famoso ilustrador Jun Suemi protagonizan otro de los próximos lanzamientos de **Konami**. Se trata de un juego de acción en tercera persona donde combatiremos contra la máquina o contra otros tres amigos por la supremacía dentro de unos escenarios generados aleatoriamente.



DEATH, JR.
La Muerte de vacaciones

Finalmente será **Konami** quien distribuya este título de **Digital Eclipse** del que se venía hablando hace bastante tiempo. La mecánica mezcla elementos de los juegos de acción en primera persona con las plataformas más clásicas. El apartado gráfico muestra todo un derroche de imaginación, así como el argumento, una hilarante historia.



CODED ARMS
El shooter más espectacular

El próximo verano **Konami** lanzará este juego de disparos en primera persona en el que encarnamos a un «hacker» que se introduce en un mundo virtual para acabar con una raza de *aliens* invasores. Tendrá a su disposición 30 armas diferentes y la posibilidad de ir mejorándolas a medida que avance. Además, incluirá un modo *Deathmatch* para un máximo de cuatro jugadores.





COLIN MCRAE RALLY 2005
El rey de la conducción «off road»

Con cinco entregas a sus espaldas, el simulador de rallys protagonizado por el campeón del mundo se ha convertido en la referencia más importante dentro de este universo. La versión para **PSP** contará con 30 coches reales perfectamente recreados y deformables, y todas las pruebas que recoge el Campeonato del Mundo. Asimismo, el nuevo Modo Carrera nos presentará una serie de eventos sucesivos donde demostrar nuestra pericia al volante.





TOCA RACE DRIVER 2
Carreras en todo tipo de disciplinas

Hace ya algunos meses que venimos disfrutando de este gran simulador de carreras en **PS2**, y pronto será posible hacerlo en **PSP**. Pensado como una competición global, en ***Toca Race Driver 2*** seguiremos la carrera de un piloto cuyo objetivo es ascender en el mundo del automovilismo. Para ello tendrá que ponerse al volante de todo tipo de vehículos, desde deportivos a camiones pasando por *Pick-ups* o coches de *Formula Ford*. Competiremos entre 8 participantes vía *WiFi*.







LANZAMIENTO U.S.A.

¡Por fin se conocen todos los detalles!

Será el 24 de marzo y se pondrán a la venta un millón de unidades antes del día 31 del mismo mes en todo el país. El precio final será de 249,99 dólares, y el *pack* que se comercializará incluirá la consola, una *Memory Stick* de 32 Mb, auriculares con control remoto, batería, adaptador de corriente, funda y limpiador, además de un UMD con demos no-jugables y tráilers, y una versión en UMD de *Spider-Man 2*.

PRIMER UMD VÍDEO

El primer millón de unidades vendidas en Estados Unidos incluirán el primer UMD vídeo de la historia. Se tratará de *Spider-Man 2*, uno de los últimos grandes éxitos de la división de cine de **Sony C.E.** Pronto podremos comprobar el potencial de **PSP** con este tipo de medios.

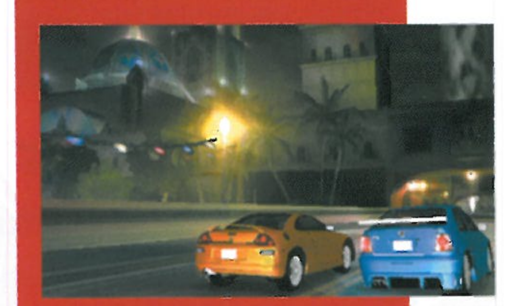


LOS PRIMEROS JUEGOS

01. Ape Escape: On The Loose (Sony C.E.A.)
02. ATV Offroad Fury: B. Trails (Sony C.E.A.)
03. NBA Street Showdown (Electronic Arts)
04. Need For Speed Underground Rivals (EA)
05. FIFA Football 2005 (Electronic Arts)
06. Spider-Man 2 (Activision)
07. Tiger Woods PGA Tour (Electronic Arts)
08. Tony Hawk's U. 2 Remix (Activision)
09. Darkstalkers Chronicle: T.C.T. (Capcom)
10. Dynasty Warriors (Koei)
11. NFL Street 2 Unleashed (Electronic Arts)
12. Gretzky NHL (Sony C.E.A.)
13. Lumines (Ubi Soft)
14. Metal Gear Acid (Konami)
15. MLB (Sony C.E.A.)
16. MVP Baseball
17. NBA (Sony C.E.A.)
18. World Tour Soccer (Sony C.E.A.)
19. Rengoku: Tower Of Purgatory (Konami)
20. Ridge Racers (Namco)
21. Smartbomb (Eidos Interactive)
22. Twisted Metal: Head On (Sony C.E.A.)
23. Untold Legends: B.O.T.B. (Sony Online)
24. Wipeout Pure (Sony C.E.A.)

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Aquí tenéis la primera pantalla de la versión para **PSP** del esperado *arcade* de conducción de **Rockstar**.





EN LA HORA MÁS OSCURA DEL MUNDO DEMOSTRARÁS TU VALÍA.

Vive toda la acción de los momentos más intensos en el campo de batalla.

Enfréntate a una gran variedad de misiones de combate junto a tu escuadrón.

Juega solo en las misiones más épicas o adéntrate en la acción multijugador.

CALL OF DUTY™ FINEST HOUR™

A LA VENTA EN OTOÑO DE 2004

WWW.CALLOFDUTY.COM









PlayStation 2





activision.com



TOP 10 RECOMENDADOS

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos


01 **CARLOS SAINZ 2**
El campeón no se retira de la competición móvil.


02 **CASTLEVANIA**
El regreso de un fascinante clásico en tu móvil.


03 **GHOSTS'N GOBLINS**
El clásico de recreativas en tu móvil.


04 **SACRED**
Un inmenso juego de rol procedente del PC.


05 **WORMS GOLF**
¿Quién dijo que los gusanos no saben jugar al golf?


06 **EL CLUB DE LA LUCHA**
Un juego de culto inspirado en la película homónima.


07 **ASPHALT URBAN GT**
Un sorprendente juego de carreras de GT.


08 **FIFA FOOTBALL 2005**
El regreso 3D del simulador futbolístico más potente.


09 **PORT ROYALE 2**
Conviértete en un pirata del Caribe.


10 **SEALINES: PASAJE A LA FAMA**
La mejor plataforma de contactos.

Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar emoción



01 - Entra en MoviStar emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de MoviStar, entra en la página de MoviStar emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Seleccionalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías

selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top MoviStar emoción o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente MoviStar al 609 (llamada gratuita).

2 Fast 2 Furious

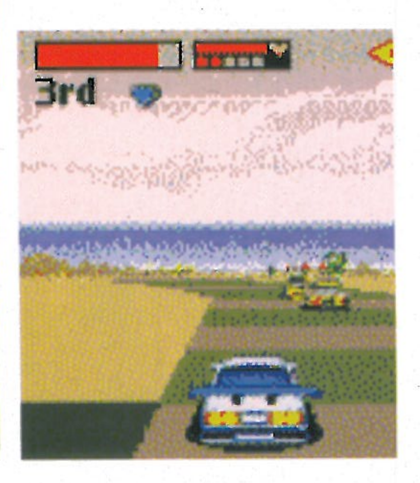
Disfruta de las mejores carreras en tu móvil

El filme que lanzó a Vin Diesel como chico duro de acción, *The Fast And The Furious*, dio lugar a uno de los juegos para móviles más descargados en muchos países del mundo, así que no es de extrañar que ahora llegue la secuela, inspirada en la película de igual nombre. El cambio más radical es en el aspecto gráfico, que ahora hace gala de un motor 3D con la cámara situada detrás del coche. Esto, unido a la colocación de objetos en los laterales de la carretera, lleva a un admirable aumento en la sensación de velocidad, que ahora rivaliza con la de los mejores juegos de conducción, incluyendo *Colin McRae 2005*, desarrollado por el mismo estudio. Además de las carreras ilegales contra varios rivales, ahora tienes la posibilidad de tomar parte en una modalidad que han tomado prestada del trepidante *Burnout*, ya que puedes acumular puntos chocando contra tus contrincantes. Entre carreras podrás adquirir diversas mejoras y el imprescindible nitro, que te podrá suponer la victoria en más de una ocasión. Doce circuitos con variantes de día y noche y competidores de dificultad creciente pondrán a prueba tus nervios.

GIRA LO JUSTO

A diferencia de lo que ocurre en otros juegos de carreras, tu coche en *2 Fast 2 Furious* tiende a adoptar una posición centrada y seguir circulando en línea recta salvo que indiques lo contrario, así que sólo has de ocuparte de ajustar la dirección cuando sea necesario.





2 FAST 2 FURIOUS

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Un impecable salto a las 3D.
[-] Control un poco sensible.

8.5 **GRÁFICOS:** Detallados circuitos con cantidad de elementos en primer plano y en el fondo.
6.0 **AUDIO:** : Nada especialmente digno de mención, aunque depende del terminal.
8.5 **JUGABILIDAD:** el manejo del coche puede resultar algo complicado al principio debido a la sensibilidad del control.

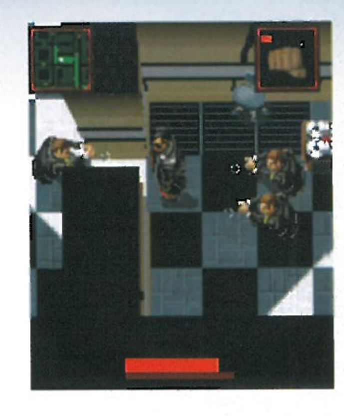
Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 3100, NOKIA 6100, NOKIA NOKIA 6610, NOKIA 6820 NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 3510I, NOKIA 6600, NOKIA 6230, MOTOROLA C650, MOTOROLA 385, MOTOROLA V300, MOTOROLA V600, MOTOROLA V535, MOTOROLA V550, MOTOROLA V3, SIEMENS M55, SIEMENS MC60, SIEMENS S55, SIEMENS SL55, SIEMENS C65, SONY ERICSSON K700I, SONY ERICSSON Z1010



(SOBRE 10)
PlayStation.2

NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviS



El Apocalipsis de los vampiros

Blade Trinity, la película, ya está aquí. El mestizo interpretado por Wesley Snipes se enfrenta en esta ocasión a Drake, el vampiro original y el más poderoso de todos. Por eso no está solo y cuenta con la ayuda de dos cazadores humanos. De ahí el título que también lleva el juego para móviles, una soberbia producción de acción cuya mayor virtud es la de mantener un ritmo frenético enmarcado en unos gráficos excelentes, proporcionándote un notable arsenal para acabar con los incesantes enemigos. Con ***Blade Trinity***, tienes por delante varias horas de acción a tope.

Nuevo club para jugones

MoviStar emoción acaba de crear **Club Juegos**, una gran comunidad de aficionados a los juegos para móviles que te permite estar al día de las novedades más jugosas, así como recibir información acerca de concursos, promociones y competiciones, entre otras cosas, en forma de alertas en tu móvil. Además, al suscribirte podrás recibir a través de correo electrónico la *Newsletter* **Videojuegos MoviStar**, que nosotros mismos redactaremos para que puedas estar informado y encuentres los análisis, reportajes y trucos de los mejores juegos, entre otras cosas que se irán incorporando a **Club Juegos**. Para disfrutar de todo esto visita la web **www.movistar.com/emocion/juegos** y date de alta.

MoviStar emoción

Los mejores videojuegos para tu móvil

Visita la web de MoviStar emoción

Entra en cualquier momento en **www.movistar.com/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas

EXCLUSIVO

Midway Classics: Marble Madness y Spy Hunter

Dos clásicos que no puedes perderte...

Dos grandes clásicos de recreativas de **Midway** llegan en exclusiva a **MoviStar emoción** de la mano de **THQ Wireless**, que ha realizado una magnífica adaptación a la plataforma móvil. Ambos suponen el inicio de una serie de títulos que se lanzarán este año por al acuerdo entre **Midway** y **THQ**, y que recuperarán numerosos juegos que ya forman parte de la historia del videojuego. En *Marble Madness* tendrás que llevar una canica desde el punto de partida a la meta en una serie de circuitos 3D repletos de obstáculos y trampas, algo muy sencillo de explicar pero bastante más difícil de lograr, ya que la canica sigue las leyes físicas y entran en juego factores, como la inercia, que te complicarán un poco las cosas. Así, en *Spy Hunter* tendrás un convertible cargado de armas y artilugios para acabar con los enemigos en las múltiples persecuciones que presenta. Con desplazamiento vertical, como la recreativa, *Spy Hunter* es uno de los primeros títulos que plasmó las persecuciones policíacas en formato interactivo.



¡CONSIGUE UNA RECREATIVA!

Si te descargas cualquiera de los tres juegos de **Midway** (*Spy Hunter, Marble Madness* o *Defender*) entre el 1 y el 31 de marzo, ambos inclusive, entrarás en el sorteo de una fabulosa máquina recreativa con juegos de **Midway**. No pierdas la oportunidad de disfrutar de estos clásicos de los 80 en una auténtica *coin-op* como las que había en los salones recreativos.

MIDWAY MARBLE MADNESS Y SPY HUNTER

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Unas adaptaciones sobresalientes.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.0 **GRÁFICOS:** Captan a la perfección los originales, manteniendo su estética sin tratar de modernizarla.
8.0 **AUDIO:** Totalmente retro, como cabría esperar, ya que pretenden ser fieles a sus orígenes.
9.5 **JUGABILIDAD:** Tendrás serios problemas para dejar de jugar con ellos.

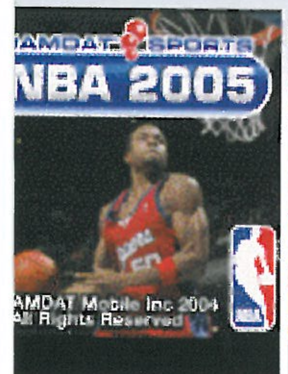
Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

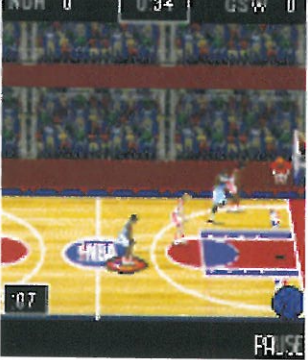
TERMINALES COMPATIBLES

MOTOROLA C385/C650/E550/V3/V535/V300/V600, MOVISTAR TSM6, MOVISTAR TSM100/TSM100V, NOKIA 3510I/3100/6100/6610/6820/7210/7250/6230/3650/6600/7650/N-GAGE, SAMSUNG E630/E820/E700/X600/Z100/Z105, SIEMENS C65/CX65/CXT65/S65/M55/MC60/S55/SL55, SONY ERICSSON K700I/Z1010, MITSUBISHI M341I, M342I, M430I, MOVISTAR TSM7I, TSM30I, NEC N341I, N410I, SAGEM S6322I, S6341I.



NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS





El mejor básquet

Con *NBA 2005* podrás jugar partidos 2-on-2 con nada menos que los jugadores reales que elijas de cualquiera de los 30 equipos incluidos en el juego. En cancha completa podrás vivir temporadas de 7, 15 o 29 semanas, con todos los movimientos, mates, bloqueos y rebotes imaginables, recreados con gran realismo en el que promete ser el juego de básquet más potente del año, no sólo por ser oficial de la NBA, sino por la calidad de la simulación y su sencillez de control.

Amiguetes en Marbella

Ya puedes lanzarte a la acción por las calles de Marbella en ***Torrente 2: Misión En Marbella***, un juego de acción que te llevará en pos de decenas de enemigos por las calles de la ciudad costera. En la línea de la primera parte y con una estética muy similar, controlarás a Torrente, al policía más casposo de nuestro país, en una serie de misiones que pondrán a prueba tu habilidad y reflejos a la hora de acabar con los mafiosos de turno.

MoviStar emoción

VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

01 **TETRIS**
El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



02 **ESDLA TRILOGÍA**
Revive una épica aventura como Aragorn.



03 **PANG**
Un arcade clásico de la mejor época de las recreativas.



04 **DAKAR 2005**
El rally más duro en su edición más realista.



05 **PRINCE OF PERSIA EL ALMA DEL GUERRERO**
La aventura más adulta de un gran héroe.



06 **LNFS FÚTBOL SALA**
El único simulador deportivo de esta modalidad.



07 **LEISURE SUIT LARRY**
Conquista a las chicas más explosivas.



08 **FERNANDO ALONSO RACING**
Emula a nuestro campeón de Fórmula Uno al volante en los mejores circuitos.

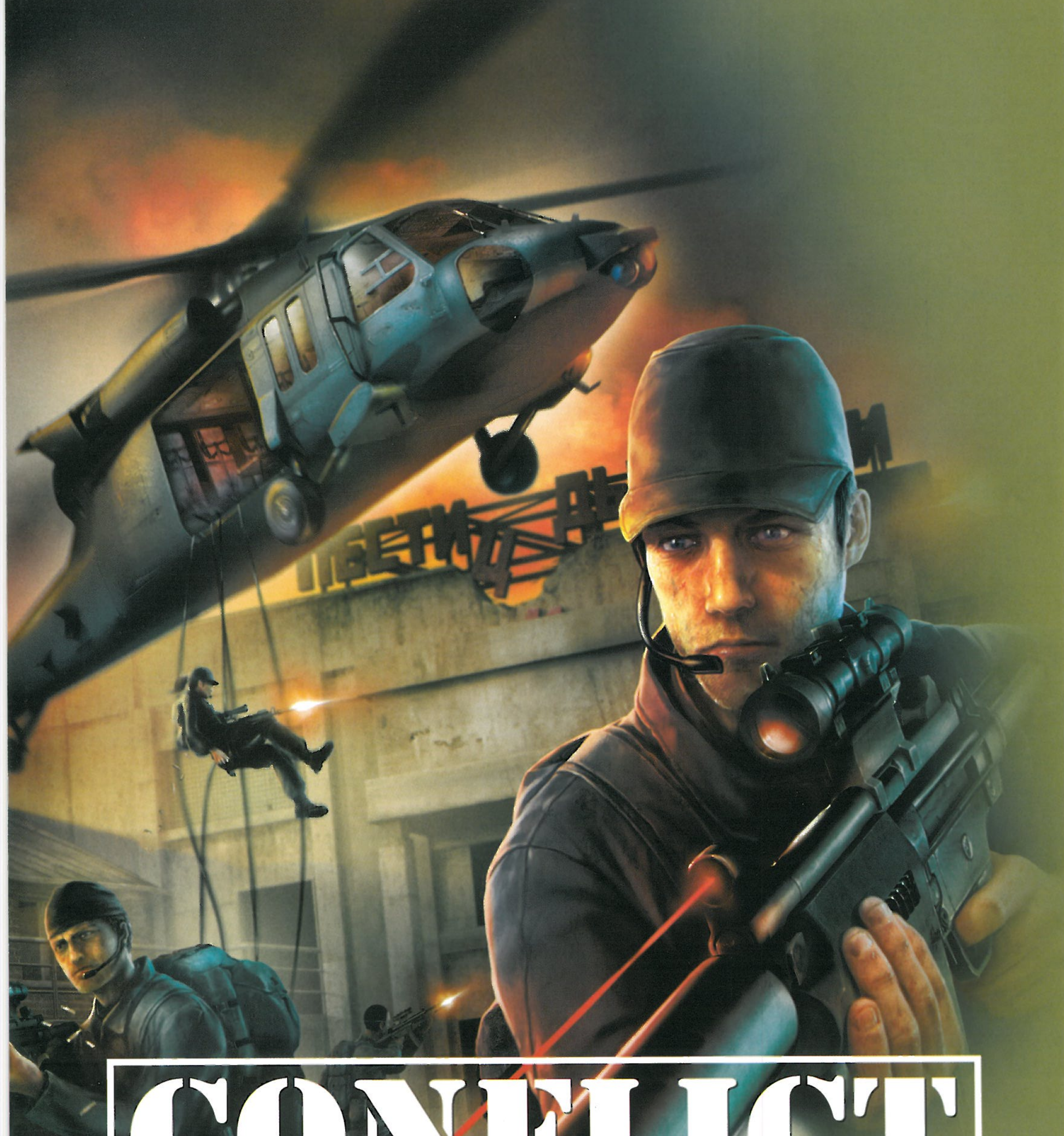


09 **REAL MADRID CF**
Dirige a los galácticos en su carrera hacia lo más alto.



10 **PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME**
Una odisea por los senderos del tiempo.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



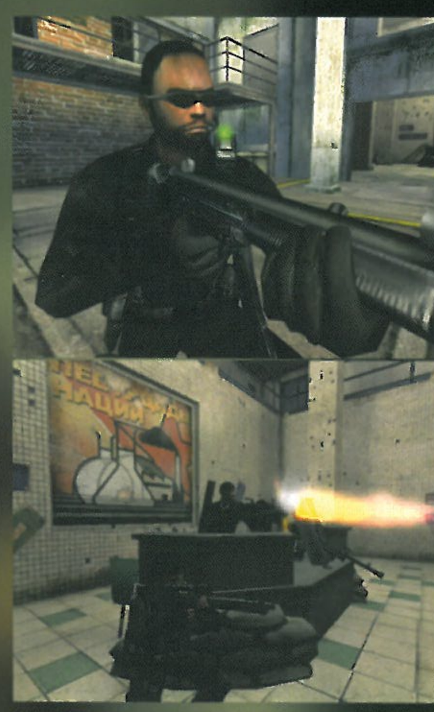
CONFLICT GLOBAL TERROR

POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO





A los ya conocidos Bradley, Connors y Jones hay que añadir a Sherman, una experta francotiradora



La saga *Conflict*, a pesar de contar ya con varios juegos, todavía no ha explotado como debiera. Aunque en el **Reino Unido** sí que cuenta con una considerable legión de *fans*, en España todavía es una saga casi desconocida. Y quizá sea ***Global Terror*** el punto de inflexión de esta tendencia, porque aunque hasta ahora para muchos sea sólo una saga bélica, la evolución que ha sufrido el juego puede convertirlo en una de las sorpresas del año. Si jugaste al *Conflict Vietnam*, recordarás que el principal problema del juego era que el entorno era siempre similar y que la forma de acometer las misiones era demasiado lineal. Estos defectos fueron denunciados por los usuarios en los diferentes foros, y **Pivotal Games**, los programadores del juego, tomaron buena nota de ello y aquello ya es sólo un recuerdo. En ***Global Terror*** la variedad de escenarios es total, y nuestro escuadrón de lucha antiterrorista deberá acometer misiones en lugares tan distantes como





En esta ocasión, la forma de apuntar es totalmente manual, lo que añade dificultad



Filipinas, Colombia o Ucrania. Desde entornos desérticos, hasta la jungla, interiores de edificios o paisajes nevados. Y además, existen varias posibilidades de llevar a cabo las misiones, por lo que el jugador decidirá cuál es su estrategia a seguir. En el aspecto gráfico, todo ha sido mejorado notablemente. Desde las caras de los soldados, mucho más definidas, hasta la resolución de las texturas (con sólo acercarse a cualquier pared se aprecia la fantástica resolución y el exhaustivo trabajo de los grafistas en cada elemento del juego). En cuanto al armamento, se han incorporado nuevas armas y se mantienen muchas de las ya conocidas. Los miembros del equipo tendrán especialidades, es decir, Sherman, por ejemplo, será mucho mejor que el resto a la hora de disparar a un objetivo a larga distancia, y en cambio será mucho más torpe con otro tipo de arma. Será el jugador el que deba saber aprovechar sus habilidades.

«CADA MIEMBRO DEL EQUIPO SERÁ MÁS EFECTIVO EN UN DETERMINADO TIPO DE ARMAS Y EN OTRAS MENOS»

VISIÓN NOCTURNA

Entre los numerosos *items* que lleva el escuadrón, merece la pena destacar las gafas de visión nocturna, que nos permitirán acometer situaciones de peligro en las sombras. Aún no ha sido optimizado este modo, pero por lo poco que pudimos ver, será sin duda uno de los momentos más intensos del juego.



Podremos, por supuesto, ordenar que uno o varios miembros de nuestro equipo realicen diferentes acciones y cumplan objetivos. En lo que respecta a los enemigos, su inteligencia artificial es muy superior, y sus reacciones no son para nada previsibles. Eso, unido a que la forma de apuntar ya no es automática, hace que el juego haya incrementado notablemente su nivel de dificultad, algo muy de agradecer. También se han añadido elementos con los que interactuar del escenario, como interruptores de apertura de puertas, trampas... Las animaciones propias y ajenas han sido revisadas, y ahora se realizan movimientos (algunos inéditos) de forma más natural. En resumen, ***Conflict Global Terror*** es la mejor evolución de la saga que podríamos esperar, con nuevas alternativas de juego, mejoras gráficas y con una jugabilidad menos lineal y más estratégica que hará las delicias de los fanáticos. Y además, como guinda, tendrá opción On-line. Lo único malo es que hasta septiembre no saldrá a la venta...

«LA LUCHA CONTRA EL TERRORISMO SE TRASLADA A LA SAGA CONFLICT DE UNA FORMA MAGISTRAL»



PASCUAL
yosport®
El Combustible de los Superhéroes
yosport. te aporta el combustible que necesitas para todos los días
Ahora con yosport.
y SPIDER-MAN 2
consigue una de las
40 PlayStation 2
CON EXCLUSIVO NUEVO DISEÑO*
enviando 5 códigos
de barras de yosport. al:
Aptdo. de Correos 13.219 28080 Madrid
Además si junto con los 5 códigos de barras de YOSPORT, envías la prueba de compra del DVD de SPIDER-MAN 2, conseguirás un poster de SPIDER-MAN 2 TOTALMENTE GRATIS
PASCUAL yosport con yogur pasteurizado después de la fermentación Limón
Enriquecido en FÓSFORO, MAGNESIO y CALCIO
Piña
Fresa
Melocotón Mango
PS2
PlayStation®2
MARVEL
COLUMBIA PICTURES
Spider-Man Character ® & © 2004 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.
Layout and Design © 2004 Columbia TriStar Home Entertainment. All Rights Reserved.
Bases depositadas ante notario. La fecha del sorte de las 40 Play Station TWO será el 15 de Marzo del 2005.


3+
www.pegi.info



Somos el deporte.

Se acabaron los ensayos. Tu misión comienza ya.

Tu objetivo: Marca con dos jugadores diferentes.
Utiliza los jugadores por los que has invertido.
Esto es la Champions. El torneo de futbol más importante.
Unico juego basado en el cumplimiento de misiones
a conseguir cada vez que saltas al terreno de juego.
Falla y a la calle. El éxito y estrellato te esperan.

Acepta el reto.



RESIDEN EVIL OUTBREAK FILE#2

POR SUPERNENA

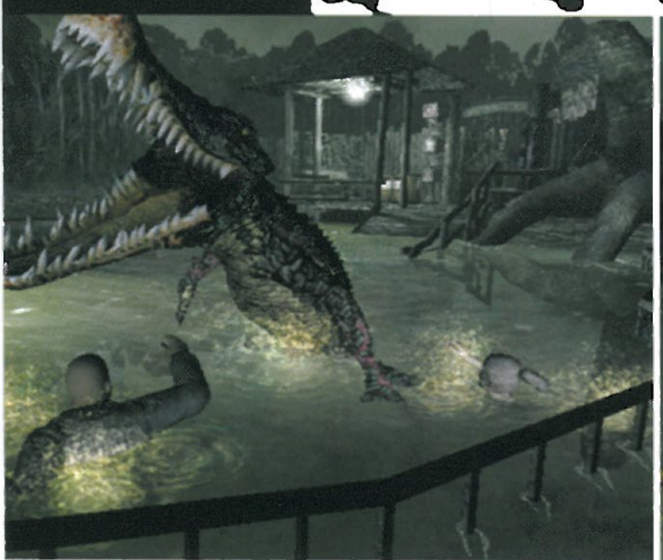
El terror vuelve a las calles de Raccoon City pero esta vez con posibilidades On-line

Con más de 24 millones de unidades vendidas en todo el mundo, no cabe duda de que la franquicia *Resident Evil* es una de las principales bazas de **Capcom** en la actualidad. Conscientes de ello y con el fin de explotar al máximo la gallina de los huevos de oro, el estudio japonés ha decidido hacer casi contemporáneas la cuarta entrega de la saga «regular» de *Resident Evil* y esta secuela de la menos laureada versión *Outbreak*. Por fortuna, en esta ocasión sí contaremos con posibilidades On-line, auténtico valor añadido de *Outbreak* cuya incomprensible ausencia nos impidió disfrutar al máximo de la primera entrega en Europa. La historia continúa en una *Raccoon City* infestada de zombis por el brote biológico que esta vez alcanzará incluso a un zoo, poblando la ciudad de amenazas de las dimensiones de un enorme elefante. Y es que, en esta ocasión deberemos sobrevivir en unos escenarios completamente nuevos plagados de enemigos renovados que no aparecen siempre en el mismo sitio, sino que cambian aleatoriamente de ubicación de una partida a otra. Si unimos esto a la mayor libertad y múltiples opciones a la hora de superar niveles que prometen los programadores, estaremos ante una experiencia de juego menos lineal y más estimulante que la de la primera entrega. Como en aquella, el

«LA SECUELA DE OUTBREAK INCLUIRÁ EL MODO ON-LINE DEL QUE EUROPA NO PUDO DISFRUTAR EN LA PRIMERA ENTREGA»



Os contamos lo mejor del Winter Press Event que Capcom organiza cada año en Las Vegas para presentar sus lanzamientos. Eso sí, no os perdáis el próximo número porque aún os tenemos reservada una sorpresa...





Que una infección biológica, que convierte a los seres vivos en zombis, llegue a un zoo hace a las criaturas salvajes que lo habitan en una amenaza más grande que nunca









La acción vuelve a Raccoon City con los mismos personajes del primer Outbreak pero con todos los escenarios nuevos y algunos enemigos inéditos

aspecto gráfico ha sido muy cuidado con personajes y escenarios en tres dimensiones con gran cantidad de detalles. Además, se ha tratado de profundizar en los desafíos con *puzzles* más complejos y la posibilidad de utilizar elementos del entorno como armas. Los personajes, eso sí, serán los mismos ocho que controlamos en la primera parte pero con nuevas posibilidades en el control. Ahora podremos elegir entre el clásico control con el *pad* de los anteriores títulos de la saga o una nueva opción manejando los analógicos al más puro estilo *Devil May Cry*. En cuanto a los modos de juego, contaremos como siempre con la posibilidad de disfrutar de la aventura sin conexión a Internet y de manera individual con la ayuda, eso sí, de dos personajes controlados por la CPU. Pero, como ya hemos señalado antes, esta vez también podremos enfrentarnos a los peligros de *Raccoon City* junto a otros tres jugadores «humanos» gracias al modo On-line. En cualquier caso, ésta no es una aventura en solitario ya que para superar misiones será fundamental la ayuda del resto de jugadores haciendo de la cooperación el elemento clave para sobrevivir en un entorno más salvaje que nunca.

COOPERACIÓN

Al igual que ocurría en la primera entrega de *Outbreak*, este *Resident Evil* no es una aventura en solitario sino que habrá que adoptar estrategias conjuntas con otros personajes para lograr sobrevivir a los peligros que nos acechen. Por suerte, esta vez en Europa también podremos disfrutar plenamente de la aventura junto a otros tres jugadores gracias a que se han incluido posibilidades On-line.







WITHOUT WARNING

La nueva propuesta de los creadores de Tomb Raider

Este *shooter* de acción supone la carta de presentación de **Circle Studios**, la compañía de programación británica de los hermanos Smith, fundadores de **Core Design** y responsables de la popular saga *Tomb Raider*. ***Without Warning***, eso sí, está más cerca de Tom Clancy que de Lara Croft y nos enfrentará a unos terroristas deseosos de provocar un desastre ecológico en una planta química. Para evitarlo dispondremos de doce horas y una línea de tiempo común a los seis personajes disponibles. De este modo, podremos provocar una acción y verla retrospectivamente a modo de espectador con otro personaje.



Maneja a seis personajes, tres miembros de las fuerzas especiales y tres civiles



En Las Sombras todo vale. Pega puñetazos y patadas, usa cualquier objeto del entorno o estampa a los enemigos contra vallas, coches o el mismo suelo

BEAT DOWN

Un juego de acción en los barrios bajos con grandes dosis de lucha callejera

En Las Sombras, una ciudad donde la corrupción, las drogas y la violencia callejera están a la orden del día, cinco miembros del Clan Zanetti sufren una emboscada de miembros de su propio cartel y, acusados de traición, se ven obligados a huir tanto de su antigua banda como de las fuerzas del orden. *Beat Down: Fists Of Revenge* te pone en la piel de uno de estos cinco fugitivos cada uno con un control diferente y aspecto totalmente personalizable. Mientras tratas de sobrevivir, tu objetivo será encontrar a los otros cuatro huidos, averiguar quién os vendió y formar tu propia banda. Podrás reclutar hasta diez miembros derrotándoles en una pelea, pagándoles o poniendo a prueba tus dotes oratorias tratando de convencerles.



MUCHO MÁS QUE LUCHA

Al igual que ocurre con la serie *Dragon Ball Z Budokai*, en la adaptación a **PS2** de Naruto encontraremos un divertido modo Aventura en el que los combates se intercalan con la exploración de los escenarios. Podremos ir mejorando a nuestro equipo de héroes con nuevas técnicas e iremos ganando experiencia. Además, contaremos con una tienda donde comprar todo tipo de material audiovisual.

Este mes la sección se encuentra protagonizada por uno de los mayores fenómenos de masas de la historia reciente del anime japonés. Además, os presentamos la última entrega de la saga Arc The Lad y el regreso a PS2 de la saga vampírica por excelencia.





Los escenarios recrean con gran fidelidad las localizaciones de la serie, como la Villa Oculta de la Hoja, ciudad natal de Naruto



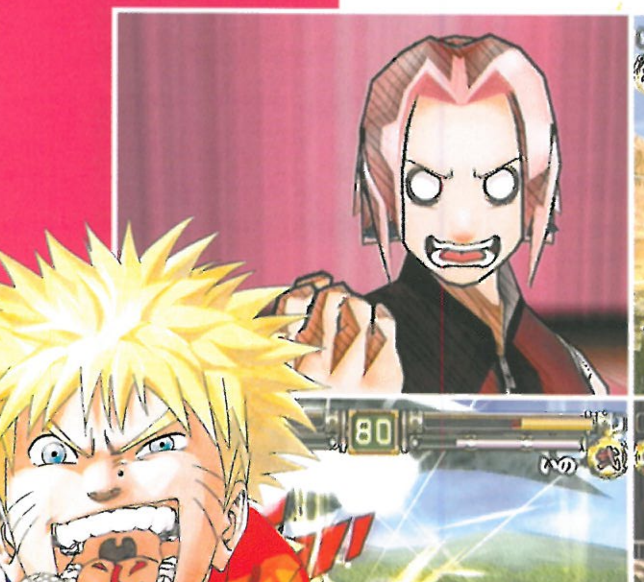
COMPAÑÍA: BANDAI
DESARROLLADOR: CYBERCONNECT 2
GÉNERO: LUCHA
LANZAMIENTO 30 SEPTIEMBRE 2004

NARUTO
NARUTIMET HERO 2

EL NUEVO REY DEL ANIME JAPONÉS

En 1999 apareció por primera vez en el popular semanario *Shonen Jump*, la historia de Naruto, un joven aprendiz de *ninja* surgido de la imaginación de Masashi Kishimoto. Pronto su popularidad se propagó por todo Japón, llegando a convertirse en la serie de mayor éxito desde *Dragon Ball*. Después llegó la adaptación a la pequeña pantalla y, como no, a los videojuegos. **Bandai**, como no podía ser de otra forma, se hizo con los derechos y en 2003 apareció el primer título, programado por los creadores de la serie *.hack*. Hace algunos meses vió la luz su continuación, y con ella la consolidación de una de las franquicias de mayor éxito, y no sólo por la licencia en sí, sino por tratarse de uno de los *arcades* de lucha más amenos y completos del catálogo de la consola. La técnica «Toon Shading» recrea espectacularmente a los personajes, y el desarrollo se centra en divertidos combates llenos de impresionantes magias y todo tipo de efectos. Puede que los puristas de la lucha lo encuentren demasiado «desenfadado», pero desde luego ofrece jugabilidad a raudales y multitud de posibilidades de juego.

El extraño triángulo amoroso formado por Naruto, Sakura y Sasuke proporciona los momentos más hilarantes de la serie. Los tres podrán ser seleccionados en el juego

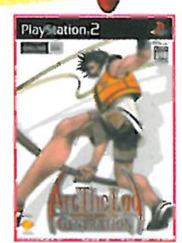







Arc The Lad Generation

BATALLAS EN LA RED

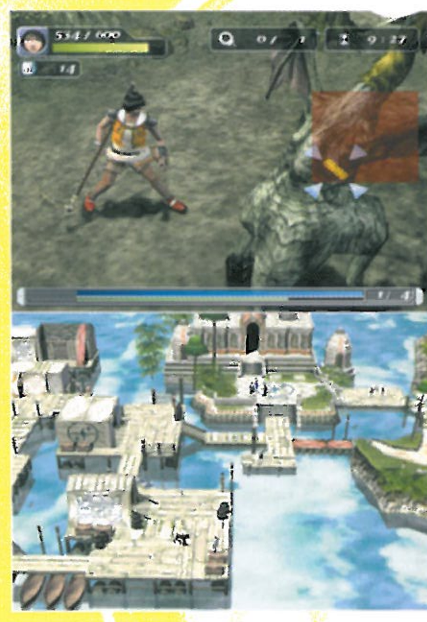


COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: CATTLE CALL
GÉNERO: RPG
LANZAMIENTO: 3 NOVIEMBRE 2004

Después de hacer acto de presencia hace tres meses en Japón, poco se había hablado de la última encarnación de *Arc The Lad*, la saga de RPG tácticos de **Sony C.E.** Afortunadamente, la noticia de que la propia **Sony** lo traerá al Viejo Continente durante los próximos meses lo ha vuelto a poner de actualidad. A pesar de lo que pueda parecer por las pantallas que acompañan al texto, el sistema de juego de este nuevo capítulo poco tiene que ver con los anteriores. Las batallas por turnos al más puro estilo *Final Fantasy Tactics* en las que manejábamos indirectamente a un grupo de héroes han sido sustituidas por encuentros con los enemigos en plan *arcade* con un único protagonista. Lo que no ha cambiado es la ambientación, y dentro del argumento se darán cita personajes de todas las entregas. Pero sin duda alguna, la mayor innovación será la incorporación de juego On-line. Acompañados de otros jugadores exploraremos varias zonas acabando con todos los rivales para encontrar la salida hacia el próximo desafío.

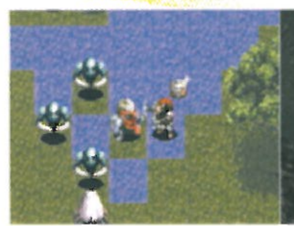






El apartado gráfico será similar al visto en El Crepúsculo De Las Almas

Anteriores capítulos







El último capítulo, aparecido en **PlayStation 2** con el subtítulo *El Crepúsculo De Las Almas* revitalizó una de las sagas más populares de **PSone**, que nunca antes había llegado a nuestro país.

EL REGRESO DE CASTLEVANIA

Konami ha anunciado el desarrollo de un nuevo capítulo de una de sus sagas con más solera, que estará disponible este otoño en exclusiva para **PS2**. Con el subtítulo de *Curse Of Darkness* nos pondrá en la piel de Héctor, un nuevo héroe, que deberá acabar con Drácula una vez más.









LO RETRO MOLA

¡YA A LA VENTA!

20 JUEGOS EN 1 SOLO DISCO



Disfruta de los Sonic originales con este trepidante arcade de acción. Un compendio de los 20 mejores juegos clásicos que no te puede faltar y entre los que puedes encontrar:

- **7 juegos de la Megadrive.**
- **6 juegos Sega Game Gear.**
- **7 juegos de la Megadrive para desbloquear.**

¡Además encontrarás un exclusivo recordatorio especial Sonic que incluye cómics, ilustraciones y películas!

"Sonic es uno de los personajes más divertidos que ha dado el mundo del entretenimiento digital."
THE GAME MAG





www.pegi.info











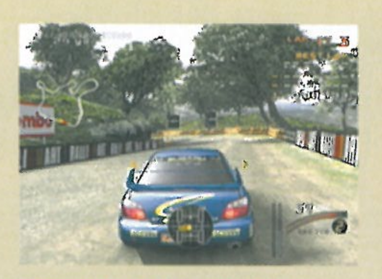
PlayStation 2

CREATED BY









ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING
La apuesta de Konami por la simulación automovilística ya tiene nombre y forma casi definitiva. Descúbre todo lo que va a ofrecer.

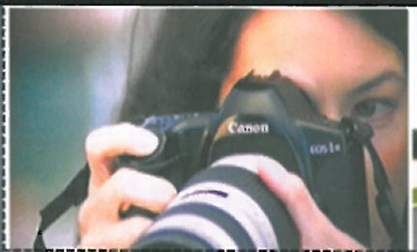


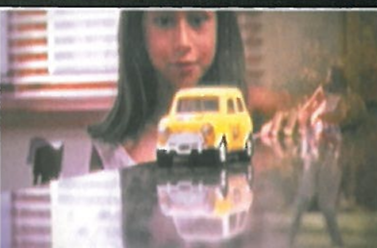
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
El agente Sam Fisher regresa por tercera vez a PS2 para volver a realizar lo que mejor sabe: proteger al mundo del terrorismo internacional 050



BROTHERS IN ARMS
Las míticas batallas de la Segunda Guerra Mundial siguen proporcionando la ambientación perfecta para juegos como este título de UbiSoft......054

COCHES
Cada uno de los modelos que incluye el juego (pertenecientes a fabricantes de todo el mundo, incluido Europa) ha sido modelado teniendo en cuenta sus características reales. Además, podremos encontrar vehículos de todo tipo, desde utilitarios que podemos ver por nuestras calles a prototipos de competición.



ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

La dura pugna por crear el simulador de conducción más realista de la historia cuenta con un nuevo competidor de la mano de Konami



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCET
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2005

Dubai fue la ciudad elegida por la distribuidora nipona para presentar a la prensa europea su producción automovilística más ambiciosa de su larga historia. A pesar de que ya habíamos podido jugar a una *demo* hace pocas semanas, por fin tenemos entre manos una versión casi definitiva que nos permite comprobar todas las innovaciones con las que **Konami** pretende revolucionar el mercado de la simulación. Muchos han visto en ***Enthusia*** un rival claro de *Gran Turismo 4*. Cierto es que tienen muchos puntos en común, pero el juego que nos ocupa sabe marcar distancias en dos factores fundamentales: la conducción y los modos de juego. En lo que respecta al primero, toda la mecánica de manejo del vehículo está presidida por el «Visual Gravity System». Este sistema, creado por el propio productor del juego, muestra en pantalla todos los datos referentes a los cambios en la física del coche según vamos conduciendo. Una serie de indicadores nos informarán de la presión sobre cada uno de los neumáticos, los niveles de «Fuerza-G» y la situación del centro de gravedad del juego. Teóricamente todos estos datos nos ayudarán a comprender cómo debemos efectuar el mejor trazado posible en cada curva. Se trata sin duda de un paso adelante en lo que respecta a la simulación y, según los creadores, añade más profundidad al juego. Como hemos podido comprobar tras las primeras partidas, también dificulta nuestra labor, aunque seguramente será una cuestión de práctica. En cuanto a los modos de juego, el principal recibe el nombre de *Enthusia Life*. Como viene siendo habitual, al comienzo nos encontramos con un pequeño catálogo de coches con los que empezar a disfrutar carreras. La competición se divide en semanas, y durante cada una de ellas se abrirán nuevas pruebas. A diferencia de la mayoría de sus competidores, en ***Enthusia*** no hay dinero. Al acabar cada una de las carreras obtendremos una serie de puntos en función de múltiples factores. No sólo se recompensará el acabar en la primera posición, sino también el ⊞

«EL SISTEMA DE RECOMPENSAS DEL JUEGO NOS PREMIA POR NUESTRA HABILIDAD AL VOLANTE»



AL HABLA CON...



MANABU AKITA (PRODUCTOR)

El productor del juego nos comentó que desde el principio su objetivo era crear el simulador definitivo de la actual generación de consolas. Para ello se centraron en la recreación de la física de los coches y en su comportamiento sobre la carretera. El curioso nombre del juego lo eligieron porque en Japón son conocidos de esa manera los fanáticos de la conducción. También nos confirmó que se incluyen posibilidades de «tunear» el coche (aunque sólo afectará al rendimiento del mismo).

ON
Las innovaciones en toda la mecánica de conducción añaden profundidad al desarrollo. Técnicamente se encuentra entre los mejores

OFF
Muchos usuarios pueden encontrar su manejo demasiado complicado. Contar con un rival como Gran Turismo 4 no le beneficiará demasiado

hecho de no haber efectuado maniobras peligrosas o la diferencia entre el rendimiento de nuestro vehículo y los de los competidores. Si conducimos de una manera irresponsable nos quedaremos sin puntos, y deberemos descansar durante una semana sin poder acceder a ninguna prueba. Igualmente, si nos ponemos al volante de un coche mucho más potente que los de nuestros rivales obtendremos una recompensa bastante pobre. Los nuevos vehículos se desbloquean tras cada carrera, mediante un sistema de ruleta entre los coches rivales. Los circuitos en los que disputaremos las pruebas son una mezcla de trazados reales y otros de «fantasía». Entre los primeros destaca el de *Nurburgring* (que también aparece en *Gran Turismo 4*), todo un hito en la historia de la conducción. El catálogo de modelos introducidos, aunque no llega al apabullante número de su rival más directo, sí que ofrece una buena cantidad de vehículos de más de cuarente marcas de todo el mundo. Su modelado se encuentra a la altura de lo esperado, aunque en esta ocasión tampoco se han incluido los daños sobre la carrocería. Otros modos de juego incluidos, como el divertido *Driving Revolution*, *Free Race* (donde podremos acceder a cualquier circuito y coche desbloquado) o *Time Attack* completan la oferta de este prometedor simulador que llegará en mayo.

Dani3po

«EL JUEGO CUENTA CON UN AMPLIO REPERTORIO DE VEHÍCULOS REALES DE FABRICANTES DE TODO EL PLANETA»

DRIVING REVOLUTION

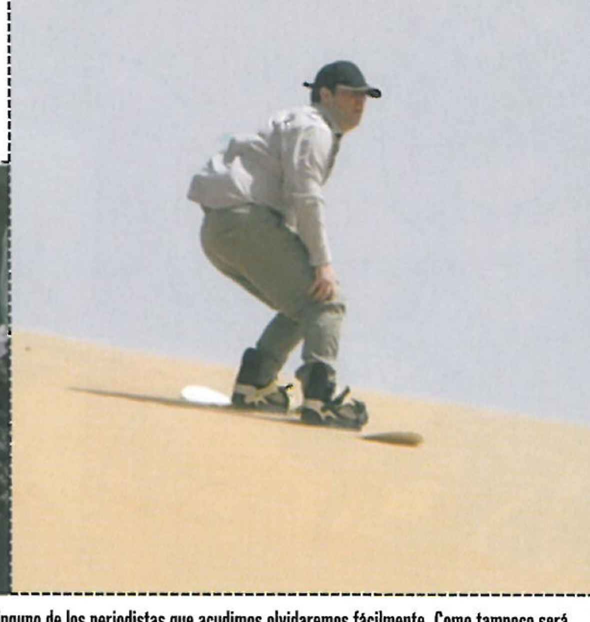
Este divertido modo de juego se inspira en los *arcades* de baile de **Konami**, conocidos como *Dance Dance Revolution*. Con nuestro vehículo tendremos que pasar por una serie de puertas a modo de *checkpoints* a una velocidad determinada, que se indica en pantalla mediante una barra horizontal. Según lo realicemos se nos otorgará una puntuación diferente, de «Bad» a «Perfect». Los circuitos serán algo más sencillos que en otras modalidades de juego.



Los circuitos gozan de gran profusión de detalles


PlayStation 2
CAPCOM FIGHTING Jam
12+
www.pegi.info
CAPCOM
REGRESAN DOS DE LAS MEJORES
SAGAS DE CAPCOM
PlayStation 2
MEGAMAN X8
7+
www.pegi.info
CAPCOM
MEGAMAN X8







La visión de la inmensidad del desierto es una imagen que ninguno de los periodistas que acudimos olvidaremos fácilmente. Como tampoco será fácil olvidar el tremendo despliegue de medios que Konami puso en marcha para presentar su nueva producción a la prensa



DUBAI 2005

Un marco incomparable para un juego diferente

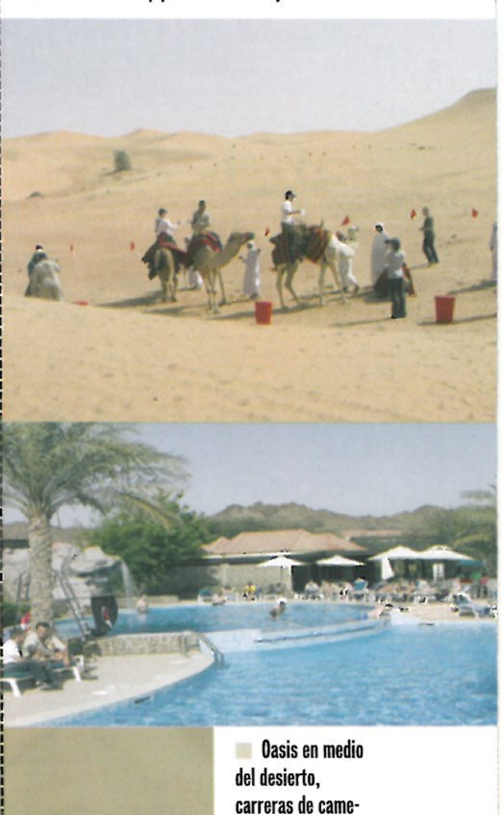
Dubai, uno de los Emiratos Árabes (el más desarrollado y abierto a Occidente) sirvió de escenario al «Press Tour», que nos tenía reservado **Konami** a los periodistas de toda Europa. Más concretamente las dunas de su desierto, donde la organización preparó varios eventos en una especie de sana competición entre todos los asistentes. El día comenzó cuando vinieron a buscarnos al hotel y nos subieron a bordo de los *Toyota Landcruiser*. Desde allí nos trasladamos a las grandes extensiones de arena que rodean a la capital acompañados de un equipo de experimentados conductores. Competiciones de camellos, «sandboarding» y, lo más excitante, un rally por las dunas parecido al que puede desarrollarse en el juego fueron las actividades del día. Cuando cayó la tarde tuvo lugar la rueda de prensa y la proyección de un espectacular vídeo que mostraba las características del juego. Después llegó la cena en un campamento compuesto por jaimas y la diversión durante toda la noche...

«EL RALLY POR EL DESIERTO FUE LA ACTIVIDAD MÁS EXCITANTE»



Mónica Corbella, de Konami, y Guadalupe de Do U Play? disfrutando tras la opípara cena en las jaimas del desierto





Oasis en medio del desierto, carreras de camellos, danzas exóticas... En Dubai todo es posible


SHADOW OF ROME™
18+
www.pegi.info
PlayStation®2
CAPCOM®
SHADOWOFROME.CO.UK

RESERVA





Y LLÉVATE GRATIS

ESTE PÓSTER + ESTA CAMISETA



EXCLUSIVOS sólo en Blockbuster®

Promoción válida en Península hasta fin de existencias (2.000 camisetas y 2.000 pósters). Precio de reserva: 20€. Reserva válida hasta el día de lanzamiento del título: 9/3/05 (este día no incluido). Fecha de estreno del título sujeta a cambios por parte de la compañía distribuidora.



TODO lo que necesitas para
JUGAR sin LÍMITES





COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: UBISOFT MONTREAL
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
GÉNERO: ESPIONAJE TÁCTICO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

SPLINTER CELL
CHAOS THEORY

UbiSoft revoluciona el género del espionaje táctico

Mientras que *Pandora Tomorrow* resultó, más que una secuela, una actualización sobre el motor visual y jugable de uno de los títulos de espionaje táctico más famoso de todos los tiempos, **UbiSoft** nos trae de vuelta al sigiloso Sam Fisher con el juego que pondrá al límite las posibilidades técnicas de **PlayStation 2**. Con un argumento inequívocamente de Tom Clancy y muy en la línea de sus predecesores, volveremos a ponernos en la piel de Sam Fisher, esta vez en el año 2007, en pleno conflicto con los gobiernos chino y norcoreano. La evolución entre la primera y la segunda entrega de la saga no tiene nada que ver con ***Chaos Theory*** (sobrenombre más acertado que el de *Pandora Tomorrow*, dicho sea de paso); se han mejorado todos los apartados, gráficos y jugables, para ofrecer una experiencia lúdica inigualable, de un realismo que ningún otro título para **PS2** ha llegado a alcanzar. Mientras que el control de Sam Fisher se mantiene casi intacto con respecto a anteriores entregas, sus posibilidades se han ampliado notablemente, sobre todo en lo que a acciones violentas se refiere. El protagonista mantiene la posibilidad de utilizar todo tipo de armamento, que en esta entrega se ha visto aumentado, pero los resultados de sus acciones serán algo más impactantes. Si bien los dos primeros *Splinter Cell* resultaban algo contradictorios (un espía armado hasta los dientes dejando inconscientes a sus enemigos a base de golpes en la cabeza), en ***Chaos Theory***, Sam Fisher contará con la inestimable ayuda de un machete. Seamos o no seamos vistos, un único ataque acabará con la vida de

SAM FISHER, SILENCIOSO Y MORTAL

Junto a las habilidades de las anteriores entregas del juego, Sam Fisher podrá hacer uso de un machete, que dejará a los enemigos fuera de combate de un solo golpe y nos servirá para interrogarles y conseguir información. Con ayuda del entorno, podremos descolgarnos boca abajo y partir el cuello a los enemigos, ocultarnos bajo el agua y clavarles el machete cuando pasen, etc.



En Chaos Theory dispondremos de más opciones a la hora de enfrentarnos a un enemigo

nuestros enemigos, bien sea con un limpio corte en el cuello, seccionando un conducto vital o clavando el machete en una zona mortal de necesidad. El machete también nos servirá para interrogar a cualquier personaje que agarremos por la espalda (y que tenga algo interesante que contar), pues podremos «despachar» después con una presa de asfixia o con un rodillazo en la espalda que lo tumbará (aunque sobrevivirá). El entorno también sufrirá el filo del machete, ya que podremos introducirnos a través de paredes lo suficientemente débiles como para sucumbir ante la hoja de Fisher (tiendas de campaña, puertas correderas en una casa japonesa), pasando desapercibido en el caso de que la entrada esté vigilada o cogiendo desprevenidos a sus ocupantes. El sigilo marcará las pautas en el título de **UbiSoft**, al igual que en las dos anteriores ediciones, aunque las nuevas posibilidades de Fisher y, sobre todo, el nuevo y potente motor gráfico nos permitirán jugar cada misión con mucha más libertad. Se acabó el interactuar con el entorno tan sólo con la posibilidad de coger una lata y lanzarla para despistar a los enemigos o disparando a las fuentes de luz; podremos apagar velas con un soplido, desactivar un generador de electricidad (o agujerear su depósito de combustible con el machete), escondernos bajo el agua para hacer ataques sorpresa sobre los enemigos, etc. Algunas de las acciones nuevas más impresionantes de Fisher podremos realizarlas mientras colgamos de las piernas (en una tubería, por ejemplo), con lo que romperemos el cuello al incauto que esté debajo, o mientras nos agarramos del saliente de una plataforma en la que se encuentre el enemigo (más espectacular

«EL REALISMO ES UNA CONSTANTE EN CHAOS THEORY»



Sam Fisher podrá deshacerse de sus enemigos desde casi cualquier posición

aún, agarraremos al enemigo y le voltearemos hacia atrás, quedando agarrados del saliente de nuevo). Cada una de las misiones contará con varios objetivos, algunos de ellos esenciales para dar por válida la misión, otros secundarios (para darnos una mayor puntuación al finalizar, que requerirán una mayor investigación del mapeado) y otros nos permitirán cambiar el desenlace de las misiones y el desarrollo del juego. Aunque la saga de **UbiSoft** nunca se ha caracterizado por su libertad de acción, ***Chaos Theory*** ofrece unos mapeados mucho más grandes y, a pesar de que los objetivos estarán muy claros desde el inicio de cada misión, se nos dará más libertad para completarlos a medio y corto plazo, desde las diferentes posibilidades de deshacernos de los enemigos hasta los objetivos paralelos/secundarios. Si bien los dos primeros *Splinter Cell* ya poseían un motor gráfico muy superior al del resto de títulos similares y «contemporáneos», **UbiSoft** presume de haber creado el *engine* 3D más potente que se ha hecho para una consola de 128 *bits* con ***Chaos Theory***; y teniendo en cuenta la calidad que atesora la *beta* con la que se ha hecho este *PreTest*, no seremos nosotros los que cuestionemos tan arriesgada afirmación. Junto a los impecables escenarios, grandísimos y repletos de detalle, encontraremos efectos climáticos de gran calidad (como la lluvia del primer nivel), efectos de deformación por calor, reflejos realistas, etc. Las animaciones de los personajes, magistrales para no estar basadas en técnicas de *motion capture*, se apoyarán en el tan traído y llevado motor físico *Havok 2*, dotando a los personajes de un aspecto totalmente real, algo que quedará patente en caídas, muertes, etc. La gestión de la luz y las sombras en el *engine* de ***Chaos Theory*** roza la perfección (continuos cambios en la forma, el tamaño y la consistencia de las sombras), así como el uso de las gafas de visión nocturna (que saturarán la imagen si nos acercamos a zonas bien iluminadas), las de visión termal (extremadamente realistas) y una nueva posibi-

«EL ENGINE DE CHAOS THEORY PUEDE LLEGAR A SER EL MÁS POTENTE CREADO PARA PS2»

ON
Su engine 3D puede llegar a ser el más potente creado para PS2. Sus originales modos multijugador prometen horas de diversión

OFF
La dificultad de Chaos Theory parece algo alta a priori. Los amantes de la acción continua no le verán la gracia al sigilo y el silencio

VIENDO EN LA OSCURIDAD

A las gafas de visión nocturna y visión termal, que en *Chaos Theory* ofrecen un aspecto mucho más realista que en anteriores entregas, se les une la visión de impulsos electro-magnéticos, capaz de detectar una fuente de energía en el escenario.

SOLO MODE

Los medidores de sonido e iluminación resultarán decisivos para pasar desapercibido

lidad, la visión de impulsos electro-magnéticos (que nos permitirá detectar fuentes de energía). Al igual que la iluminación, el sonido juega un papel importantísimo en el juego; así, **UbiSoft** ha incluido una opción para reproducir el audio en formato *Dolby Pro-Logic II* (5.1) y, lo que es más importante, el sonido ambiental jugará un papel fundamental en el desarrollo de la aventura. El medidor de «volumen» del entorno posee dos niveles, uno para designar el sonido de ambiente y otro para mostrar el ruido que estamos produciendo; por ejemplo, si está lloviendo a cántaros, el nivel de sonido estará tan alto que camuflará nuestros pasos si avanzamos rápidamente. Eso sí, cuidado con la IA de los enemigos: serán capaces hasta de detectar nuestro reflejo en un espejo. Por si fuera poco con las novedades visuales y jugables que presenta el nuevo título, ***Chaos Theory*** también amplía las posibilidades multijugador de la saga, ya que aunque incluye una versión actualizada del *Versus* presentado con *Pandora Tomorrow* (también jugable a través de Internet), ofrece un original modo Cooperativo para dos personas. Tendrás que compenetrarte con tu compañero para engañar a los enemigos, para acceder a una determinada zona desde dos puntos diferentes e incluso para llegar a áreas demasiado altas para alcanzarlas de un simple salto. Como guinda, cabe destacar el impecable doblaje que incluirá, realizado por los mismos actores que en las anteriores entregas. ■ ***Doc***



BROTHERS IN ARMS

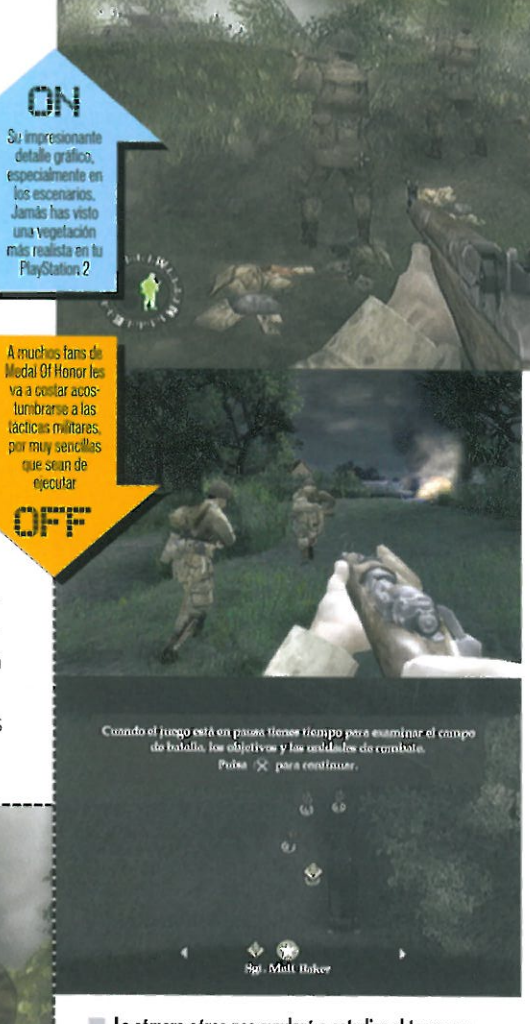
UbiSoft recrea uno de los episodios más heroicos de la II Guerra Mundial

El libro *Band Of Brothers* de Stephen E. Ambrose y su posterior adaptación en forma de miniserie de TV, emitida en España bajo el título de *Hermanos De Sangre*, descubrieron al gran público la heroica actuación de la 101 División Aerotransportada del ejército estadounidense. Ni el frío de las ardenas, ni la feroz resistencia de la *werchmacht* consiguieron detener a esta «banda de hermanos». Desde su accidentado aterrizaje en paracaídas tras las líneas enemigas, la noche previa al Día D, hasta su conquista del Nido del Aguila, el refugio alpino de Hitler. Este *shooter* bélico, creado originalmente por Gearbox y adaptado a **PS2** de forma magistral por **UbiSoft** Shangai, está basado en aquellos sucesos, y no en la serie de TV (producida por Steven Spielberg y Tom Hanks). De todas formas, cualquiera que tuviera ocasión de ver *Hermanos De*

COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: GEARBOX/UBI SHANGAI
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU./CHINA
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

Brothers In Arms es un prodigio gráfico. Es increíble lo que PS2 puede dar aún de sí

Sangre en TV (a pesar de la lamentable decisión de Tele 5 de emitirla de madrugada) reconocerá en el juego muchas de las localizaciones así como las claves que utilizaban los soldados para contactar entre ellos. La gran innovación de ***Brothers In Arms: Road To Hill*** al universo de los *shooters* inspirados en la IIGM es la incorporación de tácticas reales de combate, que se complementan perfectamente a la clásica mecánica «mata todo lo que se mueve». Las tropas alemanas que aparecen en el juego no son típicos «patos de feria» que se ponen a tiro a la mínima. Son seres inteligentes, que buscan parapetos donde refugiarse y atacan de forma coordinada. Esto obliga al jugador a analizar el terreno que pisa (utilizando para ello una novedosa cámara aérea) y dar instrucciones a sus hombres para neutralizar al enemigo con el menor número de bajas posibles. Aprenderás las tácticas militares básicas mientras avanzas por los bosques y pueblos más realistas que hayas visto jamás en un *shooter* bélico para consola. El espíritu de *Hermanos De Sangre* está también presente en los 20 soldados diferentes que llegarás a conocer en el juego. Cada uno de ellos ha sido dotado con su propia personalidad, y llegarás a entablar una auténtica amistad con ellos, lo que multiplicará por diez tu dolor al perder un compañero en el campo de batalla. Las magníficas voces en castellano (a cargo de reconocibles actores de doblaje), unidas a las dramáticas secuencias de introducción harán que te plantees si lo que estás experimentando está mas cerca de ser una película que un videojuego al uso. Y aquí no acaba la cosa: según palabras de sus creadores, ***Brothers In Arms*** ofrecerá el modo *Multiplayer* más revolucionario desde *Return To Castle Wolfenstein*. En un par de meses sabremos si están en lo cierto. ■ ***Nemesis***



■ **La cámara aérea nos ayudará a estudiar el terreno y elegir la mejor táctica de ataque**

Mac: ¡Recuerden, el grupo seguirá unido! ¡Cuando lleguen al suelo, busquen a Baker!

Leggett: Baker. ¿Está bien, sargento?



COLD FEAR

La apuesta de UbiSoft por el género del «Survival Horror» nos enfrenta a todo tipo de peligros en un entorno hostil

Tras la presentación mundial que tuvo lugar en París hace pocos meses (de la que ya os ofrecimos cumplida información) ha llegado hasta nuestras manos una versión jugable del nuevo título de **Darkworks** producido por **UbiSoft**. Aunque todavía se encuentra en estado de desarrollo, nos deja comprobar todas y cada una de las cualidades que ofrece. El juego comienza con una impactante secuencia de vídeo que nos muestra como un grupo de soldados de las Fuerzas Especiales (de aspecto muy similar a los *Helgast* de *Killzone*) llegan en helicóptero y aterrizan en un buque ballenero. Pero lo que se encuentran nada más llegar no era lo que esperaban, y son atacados por unos extraños seres que apenas dibujan sus formas en esta secuencia. Poco después, Tom Hanser (guardacostas americano) recibe una llamada que le «invita» a ir al barco en cuestión con varios de sus compañeros para investigar la extraña situación. La acción da comienzo al llegar allí y separarse (mala idea) del resto del equipo. Pronto Tom se dará cuenta de que varios peligros de muy distinta naturaleza amenazan con convertir la misión en la última de su vida. Para empezar una tormenta «perfecta» hace que el buque zozobre de una manera que sea complicado avanzar por la cubierta. De hecho, las olas que impactan contra el casco podrán dañarnos en más de una ocasión e incluso arrojarnos al mar. Todo el apartado gráfico que recrea estas adversas

LA TERCERA ENTREGA

Los personajes secundarios tienen gran importancia en el desarrollo del juego. Entre ellos destaca Anna Kamsky, una joven rusa de armas tomar hija del doctor responsable de todo el embrollo. Cuando lleguemos al barco se encontrará encerrada en un camarote, y una de nuestras primeras misiones será liberarla.







condiciones climatológicas es realmente impresionante, y nos sumerge de lleno en este «infierno azul». Por otro lado, un grupo de mercenarios rusos intentan tomar el control de la embarcación, y no serán nada amigables con Tom. Y lo peor de todo es que los antiguos tripulantes se han convertido en una especie de mutantes sedientos de sangre. La rutina de inteligencia artificial empleada para darles vida les hace ser tremendamente agresivos y totalmente independientes, además de poder manejar todo tipo de armas. Hay seres de estos para todos los gustos: desde los antropomorfos hasta unos pequeños con forma de gusano que tienen la capacidad de introducirse en cuerpos ajenos con malas intenciones. Afortunadamente, para defenderse de ellos, Tom contará con un amplio arsenal que irá encontrando a lo largo del juego. Una escopeta, una AK47, un lanzallamas y otras armas experimentales. Además, si alguno de los enemigos se acerca más de la cuenta, contaremos con la posibilidad de comenzar un forcejeo que acabará, en el mejor de los casos y teniendo en cuenta nuestra habilidad, con su cabeza estallando en mil pedazos. El juego no escatima en sangre y escenas truculentas, por ello será apto sólo para estómagos fuertes. Además del barco, visitaremos una plataforma petrolífera dividida en cuatro zonas diferentes, donde encontraremos nuevas criaturas y mayores dosis de acción a gran escala. El desarrollo en tercera persona utiliza un juego de cámaras muy cinematográfico para aumentar la sensación de tensión, aunque cuando apuntemos con un arma el punto de vista se situará sobre nuestro hombro de manera similar a lo visto en *Resident Evil 4*. Aunque no habrá *puzzles* en el sentido estricto de la palabra, los propios entornos nos pondrán en más de un aprieto, pero también nos ofrecerán todo tipo de recursos para acabar con los enemigos. ■ ***Dani3po***

ON

La ambientación en la fase del barco es magistral, y las secuencias de acción son intensas y divertidas. El argumento está lleno de sorpresas

OFF

El sistema de control del protagonista no acaba de convencernos, y en más de una ocasión nos encontraremos «vendidos» ante los enemigos



COMPAÑÍA: UBISOFT.
DESARROLLADOR: DARKWORKS
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
GÉNERO: SURVIVAL HORROR
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

«LA TORMENTA QUE ASOLA EL BARCO NOS OFRECERÁ LOS MEJORES EFECTOS GRÁFICOS DEL JUEGO»

■ **Gracias al trazador láser de la pistola podremos impactar sobre diferentes partes de los enemigos**

Oh, man...

EYETOY: ANTIGRAV

Nunca un videojuego tuvo un control del personaje tan interactivo



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: HARMONIX
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: EYETOY/DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: 23 MARZO 2005

Durante los últimos años hemos asistido sin apenas darnos cuenta a una auténtica revolución en el mundo de los videojuegos. Si cuando salió a la venta **PS2** nos hubiesen dicho que íbamos a poder encontrar en su catálogo un juego de las caracteristicas de ***Antigrav***, probablemente nos hubiera sonado casi a ciencia ficción. Y es que, gracias al sensor de movimiento de la cámara *EyeToy*, podremos, con nuestro propio cuerpo, controlar a 8 personajes tridimensionales diferentes sobre una tabla de *skate* antigravedad. Así, nosotros mismos tendremos que desplazarnos hacia el lado que queramos que se mueva el personaje, agacharnos o saltar para evitar obstáculos o estirar los brazos para alcanzar objetos a lo largo de los cinco escenarios de aire futurista que componen ***Antigrav***. Además de un Tutorial con las nociones básicas, se han incluido dos modos diferentes de juego: Si eres un amante de las acrobacias, podrás lucirte para conseguir puntos en el modo Estilo; si lo que prefieres es el frenético ritmo de las carreras podrás enfrentarte a personajes controlados por la CPU o correr contra los «fantasmas» con el mejor tiempo de otros amigos en el modo Velocidad. Como no podía ser menos en un título de **Harmonix** (el grupo de programación responsable de juegos musicales como *Frecuency, Amplitude* y las diferentes entregas de *Karaoke Revolution*), la banda sonora acompaña perfectamente a la acción con temas compuestos específicamente por *Apollo 440*. ■ ***Supernena***

MAKING OF

En el apartado de Extras, el juego incluye Vídeos en el que, además de la *intro* del juego y de un Tutorial sobre *EyeToy*, encontraremos un vídeo en el que los creadores de ***Antigrav*** nos desvelan «cómo se hizo».



ON

Un planteamiento completamente innovador que explota por primera vez las posibilidades de EyeToy más allá de pequeños minijuegos

OFF

Aunque no resulta difícil comenzar a movernos «sobre la tabla», sí que lleva su tiempo aprender a realizar los diferentes movimientos especiales

Unas horas de juego constituyen una auténtica sesión de ejercico físico



COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: CYBERLORE STUDIOS
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: SIMULACIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: 16 FEBRERO 2005

PLAYBOY: THE MANSION

Conviértete en Hef y controla su emporio y su mansión

Al imaginar la Mansión *Playboy*, las primeras imágenes que vienen a la cabeza son las de neumáticas chicas semidesnudas retozando despreocupadamente alrededor de una piscina. Por si alguien todavía pensaba que situaciones como esta se corresponden con la realidad, los chicos de **Cyberlore Studios** se han encargado de no destrozar a nadie su fantasía. Así, en ***Playboy: The Mansion*** encarnaremos a un joven Hugh Hefner anfitrión de fiestas constantes donde la etiqueta variará a nuestra elección desde la ropa formal al traje de baño, pasando por el *sport* o la lencería. Pero como hace falta algo más que placer para levantar un imperio del sexo, también tendremos que hacernos cargo de la coordinación de la publicación y conseguir la portada, el póster central, el artículo, el ensayo, la entrevista y el reportaje fotográfico que conforman cada número. La mecánica de juego y las interacciones entre personajes son idénticas a la de *Los Sims* así como la posibilidad de ir adquiriendo mobiliario y demás equipamiento para hacer aún más idílica nuestra Mansión. Siguiendo el paralelismo con la saga de **EA**, este título no alcanza la excelencia gráfica de *Los Urbz* pero su control es mucho más natural que el de las versiones de *Los Sims* para **PS2** ya que (¡por fin!) podremos manejar directamente al personaje. ■ ***Supernena***

«DESBLOQUEA GALERÍAS DE PLAYMATES, PORTADAS O FOTOS DEL PROPIO HEF»

ON
El control directo del personaje mediante el joystick y el intuitivo acceso a cada uno de los 4 diferentes menús con sólo pulsar una tecla de dirección

OFF
Aunque amenizados con datos curiosos sobre la historia de Playboy, hay demasiados tiempos de carga entre las diferentes zonas de la Mansión



FOTÓGRAFO DE PLAYBOY

Decide a quién convertirás en *Playmate* al aparecer en el póster central o quién será tu imagen de portada. Elige su escaso vestuario y la zona de la Mansión que servirá de escenario. Ahora sólo falta capturar la mejor pose de unas chicas que se toman muy en serio eso de seducir a la cámara.

Disfruta a tu manera en la Mansión Playboy


Descárgate cualquiera de estos juegos ahora y gana una fantástica máquina recreativa
SPY HUNTER
JEWELRY
TAXI
Exclusivo
SPY HUNTER
MARBLE MADNESS
DEFENDER
SIEMENS

Hewie también es capaz de atacar al gigantón Debilitas para proteger a Fiona





ON

La mecánica de Clock Tower mejorada en un entorno muy cuidado y con escabrosas secuencias al más puro estilo de la saga de Human

OFF

La animación de la protagonista es sencilla, recuerda a juegos de rol de hace tiempo. Los sonidos son demasiado estridentes y llegan a molestar

ANSIEDAD...

... de no caer en los brazos de Debilitas. Porque cuando la protagonista se ve estresada por los acontecimientos, será más difícil controlarla, sentiremos latir su corazón a través del mando y la pantalla se verá afectada por inquietantes tonos en blanco y negro.

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: TERROR PSICOLÓGICO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2005

HAUNTING GROUND

Un juego de Capcom con los genes de Clock Tower

Aquellos que disfrutaron con el *Fantasie-Impromptu* de Chopin en la tercera entrega de *Clock Tower*, ya bajo la tutela de **Capcom**, van a encontrar ahora un más que digno sucesor de aquella singular saga. Nada relaciona a ***Haunting Ground*** y sus protagonistas con ninguno de los acontecimientos de la obra de **Human Entertainment**. Sin embargo, poco después de descubrir como Fiona, el personaje principal del juego que nos ocupa, se despierta en el sórdido sótano de un castillo, no tardamos mucho en captar que el legado del mítico «Tijeritas» ha recaído en esta ocasión sobre un gigante con pocas luces, Debilitas, un nombre que no se corresponde con la corpulencia del personaje en cuestión. La historia que narra **Capcom** en este juego, «Coto de Caza» (traducción literal al castellano del título) nos pone en la piel de Fiona, una joven que tras sufrir un grave accidente de coche recobra el conocimiento en una jaula. Por suerte, el candado está abierto y puede comenzar a inspeccionar un sobrecogedor castillo, cuyas salas han sido reproducidas con gran detalle, a veces sólo falta sentir el calorcito de alguna chimenea. En uno de sus interminables pasillos se encuentra con el cuidador de tan magnífica fortaleza, Debilitas, que se empeñará en perseguirla asustando a la muchacha sin remedio. Cada vez que ocurre esto el aspecto de los gráficos cambia, el corazón de Fiona se acelera y cuanto mayor sea su ansiedad más difícil será controlarla. La chica será capaz de esconderse, emplear objetos para lanzárselos al monstruo y hasta ordenar a un perro pastor alemán que la ayude. Sin duda, este último es uno de los elementos que diferencian a ***Haunting Ground*** de los *Clock Tower*, aunque **Capcom** no haya hecho oficial en ningún momento la continuidad de dicha franquicia con este título. ■ ***R. Dreamer***





Fiona se esconde en los lugares más insospechados, ¿a qué me suena?

Cristiano, Ronaldo y Henry son los elegidos para la promoción del juego





COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EA SPORTS BIG
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: 16 MARZO 2005





EQUIPOS

Electronic Arts aprovecha la licencia oficial de la FIFA para trasladar las diferentes selecciones nacionales a los más diversos escenarios. Los componentes de cada una de ellas son reales, por lo que podemos disfrutar con los mejores jugadores del panorama mundial.

FIFA STREET

EA incorpora el fútbol a su serie BIG

Dentro del amplio catálogo de programas deportivos de **Electronic Arts**, hay que destacar los que buscan la simulación de aquellos que tienen un corte eminentemente *arcade*. Estos han sido recogidos dentro de la denominada «Serie BIG» en la que se mezclan deportes de aventura con otros que llevan disciplinas tradicionales fuera de los estadios. Hasta ahora, el baloncesto (*NBA Street*) y el fútbol americano (*NFL Street*) han sido los dos deportes elegidos. Y por primera vez el fútbol se une a esta serie con un programa en el que se mezclan elementos de fútbol sala y del clásico *NBA Jam*. En cuanto al fútbol sala, el título presenta dos claras similitudes: la reducción de las dimensiones del terreno de juego y del número de jugadores. Sin embargo, también ofrece ciertas diferencias como son que el número de componentes por equipo es de tres más el portero y que se puede jugar con el apoyo de las paredes. Respecto a las coincidencias con *NBA Jam*, hay que señalar la concepción *arcade*, incluyendo todo tipo de remates y filigranas. Las *betas* facilitadas hasta el momento no permiten hacerse una idea demasiado clara de la jugabilidad total del programa, aunque lo que sí parece obvio es que poco o nada tiene que ver con la saga *FIFA* que da nombre al juego. ■ **Chip&CE**



«FÚTBOL CALLEJERO DE CONCEPCIÓN ARCADE»

ON
El ritmo ofrece una nueva dimensión en los títulos dedicados al fútbol. La incorporación de jugadores reales no es habitual en este tipo de programas

OFF
La beta analizada presenta algunos problemas en la respuesta de los jugadores, aunque lo lógico es que la versión final mejore considerablemente



EN EL RINCÓN

Fight Night Round 2 ha conseguido hacer más amenos e interactivos los descansos entre asalto y asalto. Tras sonar la campana tendremos 30 segundos para intentar cerrar heridas y reparar contusiones. No es una cuestión de estética, pues las zonas dañadas se convertirán en puntos débiles que el adversario no dudará en aprovechar.



El entrenamiento será vital para mejorar el físico y la técnica del boxeador

FIGHT NIGHT ROUND 2

Los reyes del ring entran en acción mejor preparados que nunca

COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADOR: EA SPORTS
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: 16 MARZO 2005

La saga *Knockout Kings* hizo del noble deporte del boxeo todo un clásico tanto de **Psone** como de **PS2**. El año pasado **Electronic Arts** cambió la denominación habitual, pasando a llamarse *Fight Night* y abriendo un nuevo camino al variar el sistema de control de los boxeadores. ***Fight Night Round 2*** conserva este cambio, dando prioridad al uso de los dos *pad* analógicos en detrimento del resto de botones. Todo un acierto, que permite desplazarse utilizando el *pad* izquierdo y ejecutar los diferentes golpes según la manera de girar el derecho. Pero lo que marca esta nueva entrega salta a la vista; el apartado gráfico ha dado un salto cualitativo importante. Quizá en estático la mejora no sea tan evidente pero es en movimiento donde se aprecia como se contraen los diferentes grupos musculares en función de la parte del cuerpo que utilice el boxeador o las variaciones de brillos y reflejos en piel, guantes, etc. La animación facial es otro de los puntos sensiblemente perfeccionados para esta ocasión. Además, ahora deberemos aprovechar los descansos entre asalto y asalto para reparar los cortes y magulladuras sufridos por nuestro púgil si no queremos que el rival de turno se cebe posteriormente en la parte dañada. Sólo queda esperar a ver el resultado final y confirmar la lista de boxeadores disponibles, que como siempre combinará campeones actuales con figuras de otros tiempos. ■ ***Molokai***

«LOS DAÑOS INFLIGIDOS A LOS BOXEADORES REPERCUTEN EN EL RENDIMIENTO SEGÚN SEA LA PARTE AFECTADA»

ON
El modelado de los boxeadores ha ganado muchos enteros. El control mediante los dos pad analógicos resulta más intuitivo y natural

OFF
Parece que puede volver a quedarse corto en cuanto a modos de juego. La nómina de púgiles disponibles tendrá algunas bajas de consideración



COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: PANDEMIC STUDIOS
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ESTRATEGIA MILITAR
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2005

Cada soldado está especializado en una tarea específica

Full Spectrum Warrior recrea con gran realismo las tácticas reales empleadas por la Infantería de Estados Unidos

EQUIPO DOBLE

En *Full Spectrum Warrior* tendremos bajo nuestro mando ocho soldados, divididos en dos equipos: *Alpha* y Bravo. Ambos simulan a la perfección cómo funciona la Infantería del ejército de Estados Unidos. Por lo tanto, saber dar las órdenes oportunas para aprovechar la configuración del terreno a nuestro favor será fundamental para sobrevivir.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Alístate para luchar contra el terrorismo organizado

Full Spectrum Warrior es un juego basado en un simulador de entrenamiento para la Infantería del ejército de Estados Unidos. Ningún título hasta la fecha había sido capaz de plasmar el grado de realismo estratégico de la obra de **Pandemic Studios**. El jugador encarna al líder de un pelotón dividido en dos equipos que se ve envuelto en una cruenta guerra para derrocar al dictador de Zekhistán, Al Afad. Una coalición de países democráticos pretende acabar con su régimen y así terminar de una vez por todas con uno de los mayores nidos de terroristas internacionales. La acción transcurre durante la toma de la capital de Zekhistán, por lo que el entorno al que nos enfrentaremos será en todo momento urbano. Gráficamente se ha reproducido la urbe imaginaria con gran detalle, para que el jugador aproveche el paisaje urbano, ya sea para proteger a su pelotón o para continuar avanzando con la ofensiva.

En lo que se refiere a la animación, se ha tomado como referencia a un sargento en activo de los *Rangers* del ejército estadounidense. Aunque **Pandemic Studios** tampoco debería tener muchos problemas para que todo el motor gráfico sea fluido teniendo en cuenta el grado de automatización del juego. Donde el título da la talla es con la Inteligencia Artificial que nos pondrá en un brete. ■ ***R. Dreamer***

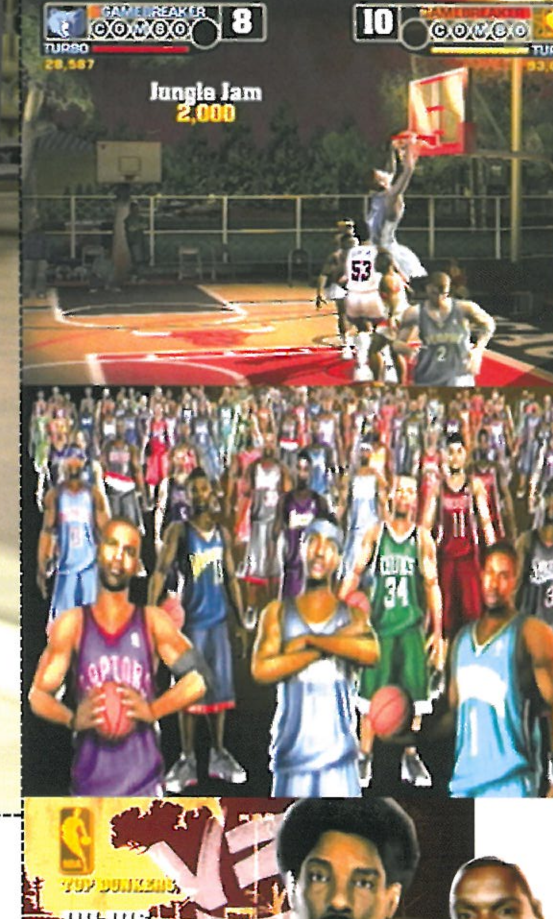
ON
La ambientación gráfica es realmente notable y el sistema de juego, puramente estratégico, va a suponer una gran sorpresa para todos

OFF
Aunque el título es de corte estratégico, a pesar de la presentación visual, se echa de menos un mayor grado de control de los soldados



COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: THK
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-6
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2005

El programa oculta una impresionante variedad de acciones



NBA STREET V.3

El concurso de mates llega al baloncesto callejero

Dentro de la denominada serie «BIG», uno de los títulos con mayor solera de los juegos deportivos es *NBA Street*. En su tercera versión el citado juego verá la luz tanto en **PlayStation 2** como para otros soportes.
La nueva entrega sigue fiel a sus raíces, trasladando el concepto de juego de títulos como *Arch Rivals* o *NBA Jam* a escenarios callejeros. Si el año pasado la principal novedad fue la incorporación de leyendas de la NBA, en esta ocasión los programadores han incluido un entretenido concurso de mates. Teniendo en cuenta los antecedentes de este tipo de juegos, puede imaginarse que la espectacularidad de los mates es realmente impresionante. Así, es posible lanzar el balón contra el tablero, golpearlo con el pie e incluso colocar obstáculos para aumentar la dificultad.
Al margen del citado concurso, los partidos transcurren en escenarios callejeros, siendo disputados por tres tipos de jugadores; por un lado los que son fruto de la imaginación de los programadores, por otro las actuales estrellas de la NBA y por último las leyendas de la talla de Larry Bird o Wilt Chamberlain. En el sistema de control también se incluyen algunas novedades que incrementan la variedad de las jugadas especiales y permiten lograr más puntos de estilo. ■ ***Chip&CE***

ON
El juego mantiene tanto el ritmo como la esencia de la saga y, a su vez, aumenta la espectacularidad en el concurso de mates



MATES

El concurso de mates es la principal novedad en la tercera entrega de la saga. En el mismo, los saltos se elevan muy por encima de las canastas, permitiendo realizar todo tipo de adornos y movimientos. La mecánica para su ejecución, recogida en un modo Tutorial, no es demasiado complicada. Entre los participantes, señalar a jugadores que hicieron historia como el mítico Spud Webb.



OFF
El programa pierde alicientes en el mercado español por la ausencia de Raúl López dentro de los jugadores de los «Jazz»

MOVILIUM®
DESCARGAS DEMOLEDORAS



MÚSICA REAL
ARTISTAS ORIGINALES

2686 Blur — Girls and boys
2181 Carlos Vives — Como tu
2146 Joss Stone — You had me
2144 Kate Ryan — Only if I

SEX PISTOLS
2586 Pretty Vacant
2590 Anarchy in The UK
2587 God Save The Queen

2604 Manu Chao — Clandestino
2574 Marly — You never know
2136 Placebo — Twenty years
2134 Tina Turner — Open arms

Robbie Williams
2625 Feel
2162 Radio
2624 Rock DJ
2589 Somethin Stupid

2619 Amaral — Te necesito
2161 Aventura — Obsesion
2260 Beth — Dime
2182 Blue — Curtain falls
2638 Don Omar — Dile
2572 Jose Mercé — Aire
2571 Jose Mercé — Lio
2659 Nicky Jam — La gata
2139 O-zone — Despre tine
2133 Vicente — Quiereme
2673 Antonio Romero — Ansiedad
2127 Chingy — Right thurr (clean)
2150 DJ Lhasa — Togheter forever
2639 Don Omar — Dale don dale
2148 Gigi D´Agostino — Silence
2640 Hector & Tito — Baila morena

BEBE
2178 Malo
2158 Ella
2159 Con mis manos

2183 Jamelia — Universal player
2633 Madness — One step beyond
2597 Manu Chao — Me gustas tu
2138 O-zone — Dragostea din tei
2179 Queen — We will rock you

Para que suene la versión original de "Te necesito" cantada por AMARAL cada vez que te llamen...

ENVÍA HIT 2619 AL 5999

Música real compatible con Alcatel 735i, 756, Lg g7050, g7070, g8000, w3000, Motorola c385, c650, v220, v500, v525, V600, Nokia 3200, 3650, 3660, 5140, 6220, 6230, 6600, 6650, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-GageQD, Panasonic x300, x60, x70, Sagem my-v55, my-v65, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung sgh-e700, sgh-e710, sgh-s500, sgh-v200, sgh-x600, x100, Sharp gx10, gx15, gx20, gx30, Siemens cx65, m65, sx1, u15, Sonyericsson k700i, p800, p900

2652 Camela — Cuando Zarpa el amor
2172 Carlinhos Brown — Sambadream
2174 Channing — Bootsy bootsy boom
2126 Javine — Surrender

EMI

david bisbal
2154 Camina y ven
2169 Buleria
2153 Me derrumbo
2152 Oye el boom

2160 Bea Bronchal — Que te den candela
2123 Blue — Signed Sealed Delivered I'm Yours
2620 Chemical Brothers — Hey boy hey girl

DEPECHE MODE
2176 Enjoy the silence 04
2197 Personal Jesus
2198 I feel you

2155 Carlinhos Brown — Mariacaipirinha
2156 David Bustamante — Devuelveme el aire
2151 Davinia — Como quieres que te quiera
2749 Hot Chocolate — You sexy thing

KYLIE
2577 Chocolate
2641 Can´t get you out of my head
2644 I believe in you
2645 On a night like this
2649 In your eyes

2145 Juanshows — No soy un bastritboy
2129 Lee Cabrera — Special 2003 (Gambafreaks Club Mix)
2163 Luz Casal — Un nuevo dia brillara
2171 Manuel Carrasco — Mujer extraña
2636 Maria Isabel — Antes muerta que sencilla

merche
2142 Abre tu mente
2141 Distancia
2167 Me han vuelto loca
2576 Noches de plata

2180 Mike Oldfield — Moonlight shadow
2175 Pedro Javier Hermosilla — Caracola submarina
2733 Atomic kitten — Eternal flame
2721 Iron Maiden — Run to the hills

VALE MUSIC

CAMBIA EL LOOK DE TU MÓVIL ¡POR DENTRO!

ELIGE:
DELFINES, BEBES, BRUJA, COCHES, LABIOS, MANGA, POMPIS, TUNING, PERRITOS, CHICASEXY, PAMELA, CHICOSEXY, ESCOTES, FORMULA1, MANGASEXY, GATITOS, MOTOS, CULITOS, FLORES, FUTURO, HELADOS, MIRADAS, MONOS, GATOS



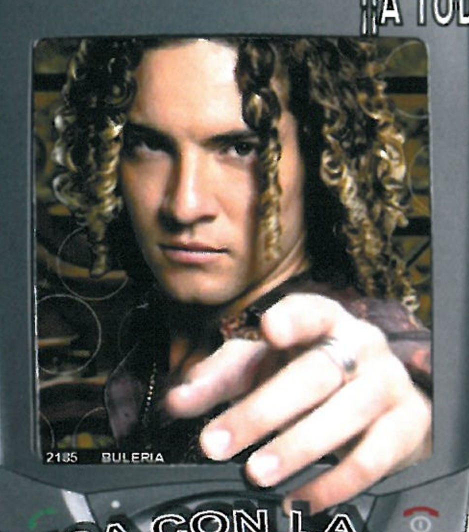
Si quieres que los fondos de pantalla y los iconos de tu móvil se cambien por fotos de DELFINES ...



ENVÍA HIT DELFINES AL 5999

Temas compatibles con Motorola c385, v220, V300, v500, v525, V600, Nokia 3220, 6600, 7610, Siemens c65, cx65, m65

VIDEOS MUSICALES
¡¡A TODA PANTALLA!!



2188 MARIACAIPIRINHA
2660 ANTES MUERTA QUE SENCILLA
2657 BAILA MORENA

2192 Merche — Distancia
2658 David Bisbal — Me derrumbo
2193 O-zone — Despre tine
2195 Aventura — Obsesion
2190 Kate Ryan — Promise
2651 Bebe — Con mis manos
2683 Queen — We will rock you
2671 Antonio Romero — Ansiedad
2689 Kylie Minogue — Chocolate
2696 Robbie Williams — Feel
2186 David Bisbal — Camina y ven
2690 Kylie Minogue — I believe in you
2189 Juanshows — No soy un bastritboy
2662 Depeche mode — Enjoy the silence
2653 Camela — Cuando zarpa el amor
2201 Channing — Bootsy bootsy boom
2187 David Bustamante — Ni una lagrima mas
2191 Malena Gracia — Bombon latino
2212 Dannii Minogue — You won´t forget about me
2661 Depeche mode — Personal Jesus

Para disfrutar a toda pantalla y todo volumen del clip de "Aventura" cantando OBSESION...

ENVÍA HIT 2195 AL 5999

Videos Musicales compatibles con Motorola c650, V600, Nokia 3220, 3650, 3660, 5140, 6220, 6230, 6600, 6650, 7200, 7610, N-Gage, N-GageQD, Sagem my-x7, Sharp gx15, gx20, gx30, Siemens m65, cx65, sx1, Sonyericsson p900, z1010, k700i

JUEGA CON LA CAMARA DE TU MÓVIL



Sácale fotos a quien quieras y transfórmalas a tu antojo para provocar carcajadas inolvidables...

ENVÍA HIT 2231 AL 5999

El Juego "Jelly Surprise ©" es compatible con Nokia 3650, 3660, 6600, 7610, 7650.

TIME 1:50 SCORE 0500

Busca con tu cámara a los mosquitos que te rodean y destrózalos antes de que lo hagan ellos.

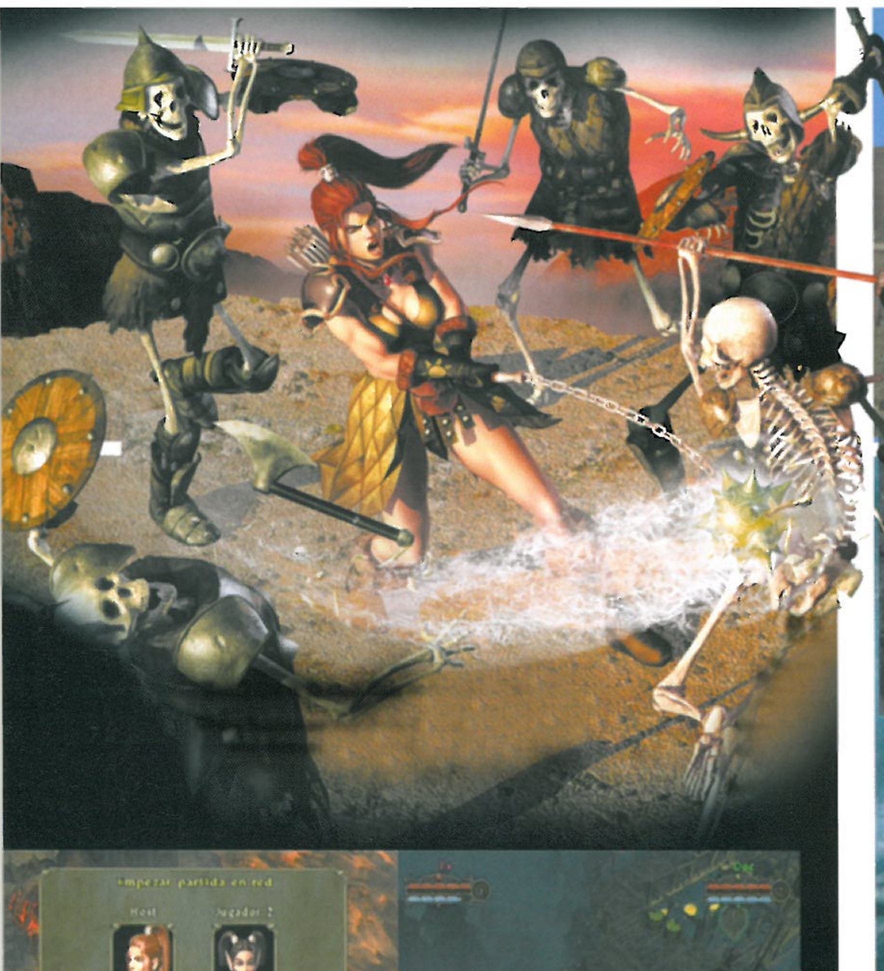
ENVÍA HIT 2100 AL 5999

El Juego "Mosquitos ©" es compatible con Nokia 3650, 6600 y 7650.

DESDE TU PC O DESDE TU MÓVIL

WWW.MOVILIUM.COM

902 877 822
ATENCIÓN AL CLIENTE



CHAMPIONS OF NORRATH

El primer Action RPG On-line para PS2

Al fin **UbiSoft** se decide a llenar el hueco que la comunidad On-line de **PS2** acusaba desde su creación, con un *Action RPG* de gran factura técnica y altas dosis de adicción y diversión. Mientras que las mayores posibilidades de *Champions Of Norrath* las impondrá su desarrollo (aumento de nivel, profunda personalización de armamento y armaduras, etc.), sus posibilidades On-line no se quedan atrás: un máximo de cuatro jugadores, posibilidad de comenzar la partida desde el principio o desde un punto guardado en la consola «servidor» (la que crea la partida), posibilidad de importar personajes desde la *Memory Card*, uso del *Headset*... ■ ***Doc***

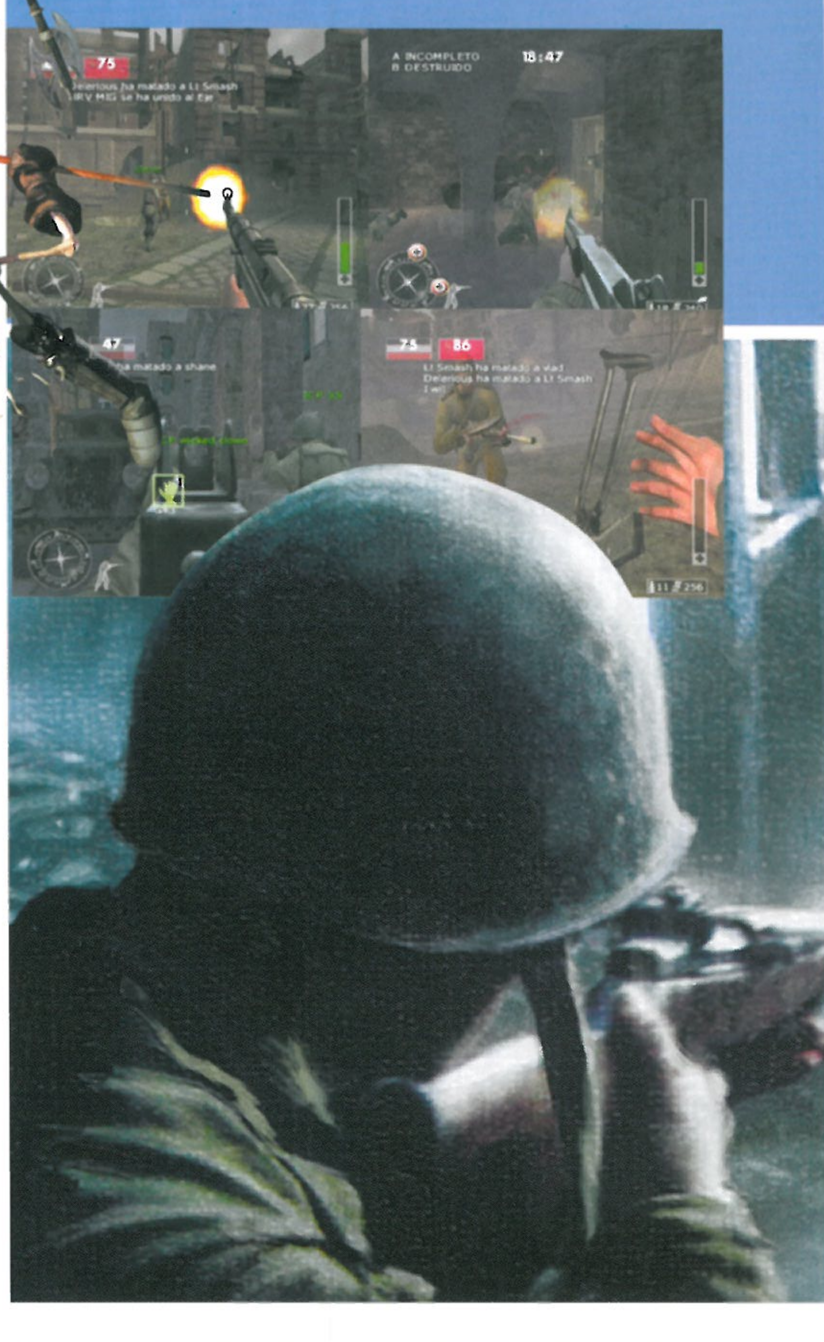


PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 4
NÚMERO DE ESCENARIOS: 45
MODALIDADES ON-LINE: 1



CONCLUSIÓN: El desarrollo de Champions Of Norrath, más complejo que Diablo, y sus 45 niveles repletos de orcos, trasgos, elfos, etc., darán mucha vida a un título cuyo género ha demostrado su éxito en la red a través del mundo del PC.







■ El eficaz sistema de acción instantánea buscará la partida más adecuada para nuestra conexión

ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red



CALL OF DUTY: FINEST HOUR



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 16
MODALIDADES ON-LINE: 4

Activision potencia el género On-line por excelencia

Recuperados del *shock* de *Killzone*, aunque jugando aún On-line intensivamente con él, nos llega la maravilla de **Activision**. Con un precedente como el *Call Of Duty* de PC, no podíamos esperar nada malo del *shooter* ambientado en la segunda guerra mundial adaptado por **Spark** a **PlayStation 2**. Al igual que en el *shoot'em-up* de **Guerrilla**, podremos competir contra un máximo de 15 personas a lo largo de 4 diferentes modos de juego. Podrás encarnar al ejército aliado o a los soldados del eje en modos como Duelo a Muerte (el típico *DeathMatch*), Combate en Equipo (*Team Deathmatch*), Capturar la Bandera y Buscar y Destruir (un bando defiende y el contrario ataca). El sistema de juego On-line no sólo permite hasta 16 jugadores simultáneamente, también podremos utilizar el *Headset* para comunicarnos con los demás miembros de nuestro equipo (o con todos los jugadores en el modo *Deatmatch*); además, las rutinas de comunicación entre todas las consolas participantes en el juego son muy eficientes y rápidas, y las únicas ralentizaciones y saltos que presenciaremos jugando On-line serán las provocadas por la saturación de elementos en pantalla (al igual que en el modo Historia). Lo único negativo que podemos destacar del modo On-line de *Call Of Duty* es que los soldados de uno y otro bando se parecen demasiado; el color de sus uniformes y aspecto físico no se diferencian excesivamente, y por este motivo, en algunas partidas nuestros objetivos pueden resultar confusos. ■ ***Doc***



PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El género On-line por excelencia llega de nuevo a PS2 con un título que, al contrario que el futurista Killzone, se basa en la segunda guerra mundial. Diversión para 16 jugadores a lo largo de cuatro modos. De lo mejorcito.



(SOBRE 10)

TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad





KILLZONE
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO





CALL OF DUTY: FINEST HOUR
COMPAÑÍA: ACTIVISION
MODO ON-LINE INCLUIDO





CHAMPIONS OF NORRATH
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO





NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO





MORTAL KOMBAT DECEPTION
COMPAÑÍA: MIDWAY
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://www.granturismoworld.com

Aunque ya os hemos mostrado esta *web* hace meses, tenemos que recordaros que con la inminente aparición del juego en España, la página se ha actualizado con suculento contenido.



TRIVIAL PURSUIT TREPIDANTE

Demuestra tu sabiduría al mundo



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 6
MODALIDADES ON-LINE: 3

Cuando aparece en el mercado un título como ***Trivial Pursuit*** con la posibilidad de jugar a través de Internet, todo parece indicar que el sistema On-line de **PlayStation 2** se ha asentado al fin. El juego de preguntas por excelencia en su versión **PS2** te permitirá competir contra hasta seis jugadores a través de la red y hacer uso del *Headset* en todo momento (aunque resulta algo intimidante conversar con desconocidos sobre ***Trivial Pursuit***). Los tres modos disponibles para el juego *Off-line* también estarán disponibles para jugar a través de Internet, y las cargas y esperas (que son muchas) no serán más largas ni más aparatosas si nos unimos a una partida en Internet o creamos la nuestra. ***Doc***

ON-LINE
PUNTUACION OFICIAL

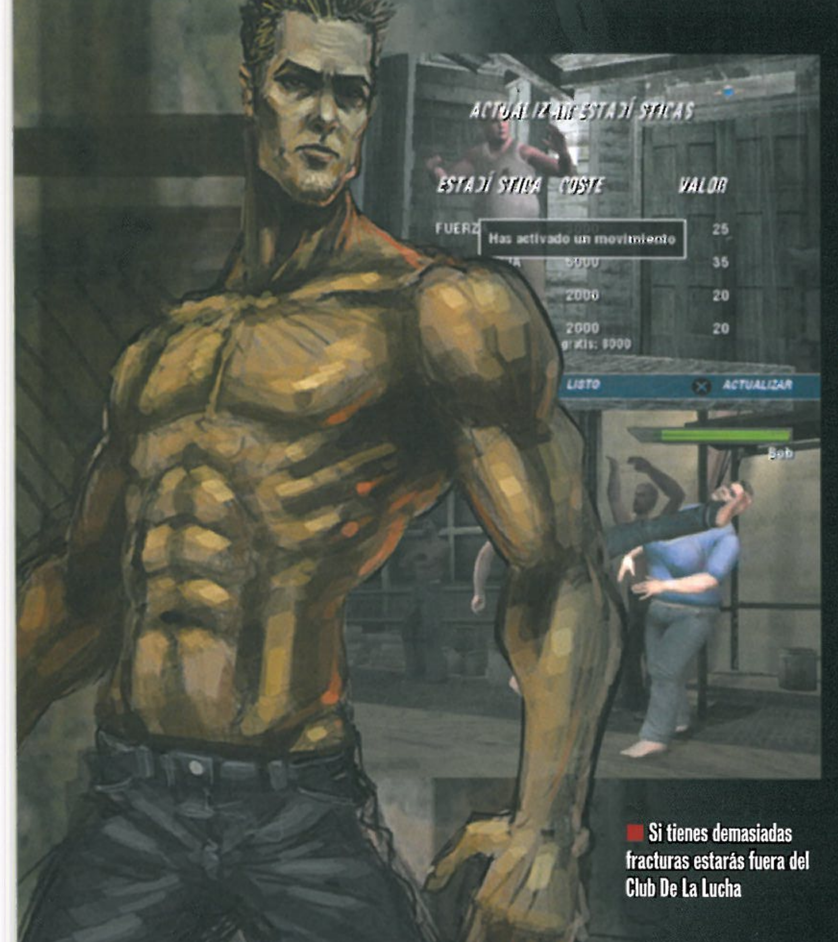
CONCLUSIÓN: Aunque lo divertido del Trivial Pursuit es jugar con gente conocida, la versión de PlayStation 2 te permitirá demostrar tu sabiduría al mundo a través de Internet y conversar por medio del Headset con hasta seis jugadores.



PlayStation 2



El clásico tablero de Trivial Pursuit se verá poblado por hasta seis jugadores On-line



Si tienes demasiadas fracturas estarás fuera del Club De La Lucha

EL CLUB DE LA LUCHA

¿Encontrarás a Tyler Durden en la red?

Sin llegar a ser un gran *beat'em-up* 3D, el título de **Genuine** puede presumir de ser el primero en llegar a la red de **PS2** y de presentar ciertos detalles originales, exclusivos para el juego On-line, que nunca antes habíamos visto en títulos de características similares. ***El Club De La Lucha*** te permitirá crear tu propio personaje y aumentar diferentes características a medida que ganamos combates. También podremos ganar fracturas, algo que puede retirarnos si no nos curamos en la enfermería (perdiendo así todo lo ganado con ese personaje). ***Doc***



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 2
MODALIDADES ON-LINE: 1

ON-LINE
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Como juego de lucha no es gran cosa, pero presenta originales posibilidades On-line como la de potenciar las características de nuestro personaje, curarle en la enfermería o perderle para siempre debido a sus heridas.




MILLA JOVOVICH
RESIDENT EVIL 2
APOCALIPSIS
ACCIÓN SIN PARAR
A LA VENTA
EN MARZO
EN DVD
VIDEO
MILLA JOVOVICH
RESIDENT EVIL 2
APOCALIPSIS
LA ACCIÓN ACABA DE EMPE
¿ESTÁS PREPARADO?
SCHWARZENEGGER
TERMINATOR 3
LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS
PACK ESPECIAL
RESIDENT EVIL 2
APOCALIPSIS
Y TAMBIÉN DISPONIBLE EL PACK
RESIDENT EVIL 2 + TERMINATOR 3
COLUMBIA TRISTAR
HOME ENTERTAINMENT
WWW.COLUMBIATRISTARVIDEO.ES
Constantin Film
SCREEN GEMS
COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.
© 2004 Davis Films/Impact (Canada) Inc.
/Constantin Film (UK) Limited. Todos los derechos reservados

POLITONOS

envía **POL14** + espacio + código polifonico al **7808**

O LLAMA AL 806 41 69 90 + POLIFÓNICOS EN WWW.MOVILMUNDO.COM

si quieres otro polifónico que no ves aquí envia POL14 más un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7808

TOP

84064 Darth Vader Marcha imp.
83754 Kingdom Hearts
84759 Gladiator
84826 Dale don dale
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
84937 Kill Bill - Silbido
84067 El Exorcista
84068 Du hast
84226 Cafe del mar
84446 Cara al sol
84724 El bueno, el malo y el feo
83687 This is halloween
82652 Fiesta Pagana
80056 Insomnia
80125 Mortal Kombat
80238 Indiana Jones
80131 Buffy Cazavampiros
80277 Nothing else matters
81459 Smoke on water
80093 Equador
80096 Pulp Fiction
80065 Friends
80017 Mision Imposible
80024 The Matrix
80025 The Simpsons
82123 Athletic De Bilbao
82247 Cannabis
82984 Paquito El Chocolatero
83658 Star Wars
83661 Axel F 2003
83705 Zelda
83756 Sonic The Hedgehog
83737 Dragon Ball Z
83738 Metal Gear Solid
84755 Fear of the dark
84919 Una foto en blanco y negro
84926 Despre tine
84969 See it in a boy´s eyes
84440 El señor de los anillos
84624 The trooper
84680 Dragostea din tei
84692 Rasca y pica
84290 To Zanarkand

ROCK DURO

80111 Sweet Child of Mine
84959 Amerika
80298 Master of Puppets
83655 Thunderstruck
80137 Enter Sandman
80623 November Rain
84985 Personal Jesus
84611 Whiskey in the jar
84699 Highway to hell
84171 Engel
80321 Unforgiven
84843 Duality
84084 2 Minutes to midnight
84565 You shook me all night long

CINEYTV

83883 Fraggle Rock
80143 La Pantera rosa
80108 Benny Hill
80044 Rocky
84207 El Padrino
84560 Curro Jimenez
84437 Shin Chan
85083 Aqui no hay quien viva
83834 La abeja maya
84231 Bar coyote
84823 Harry Potter
80048 El coche fantastico
80174 Expediente X
80074 El equipo A
80498 El fantasma de la opera
84696 7 vidas
80014 James Bond
84433 Nos vamos a la cama
80194 Dirty Dancing Time of Life
80091 20th Century Fox
80043 The Terminator
83884 El principe de Bel air
80023 Austin Powers
84940 Sexo en Nueva York
83648 La familia Munster
80249 Futurama
83835 Star Wars
80285 Charlie´s Angels
80082 La Pantera Rosa
80336 MacGyver
84936 Kill Bill
80195 Angel
84206 Moon river
84233 La historia interminble
84268 Embrujadas
83836 Heidi
84695 Shrek
83866 Bajo del mar
83838 Negrito del Colacao
83901 Zorba el griego
80051 Top Gun
82054 Ain´t no mountain high enough
84999 CSI Miami
84697 CSI Las Vegas
80704 Eduardo Manostijeras
84656 Superman
84066 Psicosis
80083 Looney Tunes
83645 El Superagente 86
80270 Forest Gump
80212 Tiburon
80095 South Park
84262 Regreso al futuro
80172 Hawaii Five-O
84266 May it be
84729 Lo que el viento se llevo
84029 Cantina
80729 Conan the Barbarian
84735 Gremlins
85057 Reservoir dogs
80114 Armageddon
80606 Nightmare before Christmas
84966 24 - Serie TV
80313 Urgencias
83837 Cocacola
84955 Lawrence de Arabia
80428 Blade runner
80762 Casablanca
80687 Halloween
80296 Star Trek - The Next G.

DISCOTECNO

85048 Enjoy the silence 2004
83814 Satisfaction
84203 Dos gardenias
85046 Pump it up
84605 Shin chan dance
85121 Bootsy bootsy boom
84201 Voglio vederti danzare
84973 Call on me
84572 Infected
81664 Children
80642 Enjoy the silence
85037 Flashdance
83228 Samba Adagio
84263 Traffic
80067 Belissima
83786 Desenchantee
84860 Fly on the wings of love
83675 Flight 673
80041 Heaven
84776 Stripped
85056 Just be
83580 Weekend
80045 Better off alone
84958 Magalenha
85109 Dancing with tears in my eyes 2004
84749 On the move
84893 Lethal industry
84859 Shake it move a little close
83798 Personal Jesus
85088 Shake that
84907 Giulia
80153 I Will Survive
80299 Celebration
83863 Fallin high
84787 Beso en la boca
83905 Out of space
84831 Rhythm of the night
83654 Just cant get enough
82361 Chihuahua
81684 Mundian to bach ke
80061 Rhythm is a Dancer
83824 Born Slippy
80197 Sandstorm
84866 Castles in the sky
83810 Strangelove
83801 Never let me down again
84929 Stupidisco
84183 Breathe
80115 Lady
80355 Funky Town
80208 Disco Inferno
84727 Poison
83858 Alive

VIDEOJUEGOS

83731 metal Gear Solid 2
83739 Final Fantasy
83732 Mortal Kombat
83733 Resident Evil 2
83750 Super Mario Brothers
83700 Crash Bandicoot Warped
83708 Resident Evil
83707 Gran Turismo
83699 Crash team racing
83765 Ghouls and goblins
83706 Worms
83711 Super Mario 1
83714 Street Fighter
83777 Final Fantasy 2
83712 Super Mario 2
83713 Sim City
83728 Crono Trigger

ESPAÑOLAS

85069 Antes muerta que sencilla
85103 Baila morena
84428 Asturias
82935 Noches de bohemia
84997 Vallo la pena
84760 Obsesion
84993 Precisamente ahora
85031 No soy un Bastritboy
85085 Por que no ser amigos?
84920 Pastillas de freno
85033 Nada valgo sin tu amor
84942 Con la luna llena
84642 Angel malherido
84904 Hablando en plata
83849 Molinos de viento
85119 Buscate un hombre que te quiera
84791 La rueca
82380 Dame Veneno
85021 Al carajo
84267 Buleria
84216 La costa del silencio
82886 Ni más, ni menos
84918 Camina y ven
85113 Dile
82364 Chiquilla
85072 Ahora quien
84981 La casa por el tejado
85086 Sopa fria
83796 La madre de Jose
84090 Tengo
84734 Insoportable
84684 Me derrumbo
85084 Ya no me acuerdo
84426 Abre tu mente
82284 Color Esperanza
84520 Oye el boom
84744 Malo
84965 Mi rumbita pa tus pies
85136 Se lo que hicisteis
85090 Tu no tienes alma
85105 Es mi soledad
84998 Ella
85054 Un nuevo dia brillara
82740 Maldito Duende
84532 Ya nada volvera a ser como antes
84964 Escucha atento
85044 Con mis manos
85089 Llevo tu voz
84432 Fuente de energia
84500 Te quise tanto
85032 Estoy hecho de pedacitos de
85120 Gata salvaje
83902 Son de amores
83599 Papi chulo
84731 La vida al reves
82004 A Dios le pido
84531 La chica de la habitacion de al lado
85145 Pobre diabla
85073 Trozos de cristal
84852 Duele el amor
82430 Devuélveme la Vida
85029 Amor de madre
84720 Lola
83856 20 de enero
84034 Uno mas uno son siete
82448 Dolores Se Llamaba Lola
83598 Mariposa traicionera
85114 No entiendo
83604 Loca
82787 Mediterráneo
85104 Mujer extraña
85043 Distancia
83914 No es lo mismo
84833 Bambu bambu
85134 Whisky barato
82510 El Gato Lopez
84950 Miro la vida pasar
84603 La danza del fuego
84475 Soy lo que me das

POP ROCK

80239 Final Countdown
84961 Lose my breath
80726 No woman no cry
84779 Mariacaipirinha
84976 American idiot
84943 Accidentally in love - Shrek 2
80293 Its my life
80472 Every breath you take
84252 Hey ya
80062 In The End
80217 Satisfaction
84930 Del pita del
84248 Losing my religion
83584 Bring me to life
84519 Left outside alone
84822 Opa opa
83662 Crazy in love
84204 In the shadows
83885 Numb
84962 She will be loved
84947 Everybody´s changing
85075 DJ
84951 Radio
84922 Sick and tired
85030 My prerogative
85087 I believe in you
80150 Bitter sweet symphony
84701 This love
84441 Clocks
80144 Bohemium Rhapsody
84247 Feel
80078 Billy Jean
85014 Guilty
84061 Shut up
85041 Welcome to my truth
84708 Smells like teen spirit
85122 What you waiting for
84364 Toxic
85064 Party for two
83921 Layla
83449 Un Burro En La Puerta Del Baile
83586 Somewhere I belong
85080 Boulevard of Broken dreams
84357 Turn me on
85055 Buffalo soldier
84800 Who´s David?
84946 The reason
80366 Living on a Prayer
82159 Baila Morena
84923 Happy ending
85067 Fly
84905 Lets get it started
85117 This is the last time
83918 Where is the love
84953 Angel
84901 Chocolate
80831 Jammin
84655 Yeah
80139 Another one bites the dust
85063 Curtain falls
85129 ´S Wonderful (Freixenet)
84215 Baby boy
85018 Move ya body
85017 Predictable
80918 Holiday
84415 Unchained melody
84980 Lola´s theme
83656 Satisfaction
84099 My inmortal
83896 Europa
81384 Light my fire
85082 Nobody´s home
84626 Tainted love
85095 My boo
80166 Smooth Criminal
84820 Breaking the habbit
84178 Could you be loved
84928 Thunderbirds
85059 You and I

NUEVOS

85146 Una tarde de sol
85147 Fin de semana
85148 Quiero ser tu sueño
85149 Let me show you
85150 La gata
85115 Forever today
85116 Sunday morning
85118 Quiero perderme en tu cuerpo
85123 Thinking of you
85124 Embrace
85125 Right to be wrong
85126 Everlasting love
85127 Old habbits die hard
85128 What happens tomorrow
85130 Missing

HIMNOS FUTBOL

83808 Himno de España
83809 Guardia Civil
84606 Himno de Leon
82172 Barcelona
83168 Real Madrid
82124 Atletico De Madrid
84094 Himno de riego
84362 Champions League
84489 Els segadors
84494 La internacional
84436 Centenario Real Madrid
82190 Betis
84490 Asturias patria querida
83268 Sevilla F.C.
84932 Real Sociedad
84855 Amunt Valencia
83477 Himno de Valencia
84492 Himno de Galicia
84793 A por ellos
84487 We are the champions
84049 Scotland the brave
85034 RCD Espanyol
84896 A las barricadas
84987 Real Zaragoza
84058 Himno Fallero
84493 Himno de Andalucia
84752 oe oe oe
82737 Malaga
83823 Andalucia
82411 Deportivo De La Coruña
82742 Mallorca

MANGA

84289 Zankoku na tenshi no thesis
84320 Aeris
84295 Hikari
84278 Head cha la
84326 Boss
84329 Mazinger Z
84316 Suteki da ne
84354 Heart of the sword
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84309 Opening
84310 Jenova
84321 Tokimeki no doukasen
84269 Eyes on me
84335 Opening
84664 Dearly beloved
84277 Attack on doilet
84327 Battle
84280 Eternity
84322 Itooshi hito no tame ni
84346 Yakusoku wa iranaip
84347 opening
84331 intro

WWW.MOVILMUNDO.COM
ESCUCHA LOS POLIFÓNICOS ANTES DE DESCARGARLOS, TODAS LAS CANCIONES Y FOTOS Y JUEGOS...

www.movilmundo.com

tenemos todo lo que buscas...

Atención al cliente (10-17h) 902 01 01 27

FOTO FONDOS

envia **MMS65** un espacio y el codigo de foto o animación al **7808**

O LLAMA AL TELÉFONO **806 41 69 90**

+ PEDIDOS

36215 6236 36238 36239 37515 38878 37366 36164 35211 38894
38876 39726 35332 35209 35477 41523 36155 37607 36244 36455 36525
36648 36329 36337 36523 37489 35535 35536 35546 35819 35530
35499 35365 39727 45007 45015 41035 41541 41542 41545 39923

NUEVOS FONDOS

42063 42064 42065 42066 42067 42068 42060 42061
42054 42055 42056 42016 42018 42005 42006 42010 42011 42012
41919 41920 41921 41922 41923 41924 42013 41971 41976 41977 41978
42057 42058 42059 42062 39053 39084 36236 38883 39726 40046 35563
37609 35568 39026 39740 36469 36644 39000 39263 45013 36224 36981 37600 35439
40058 40976 36442 37480 39707 37609 36021 35980 35494 36912 41050 35236 36325

ANIMACIONES BABY

HIPHOP · CARCAJADA · GRANADA · BOXEO · ROCKERO · GIMNASIA · BORRACHO · BEBIDO · AVISPA

TOP

ANIM116 · 37271 · ANIM121 · DINO

top 9

1. 35492
2. 35532
3. 36326
4. 37131
5. 35528
6. 35210
7. 35937
8. 36036
9. 37030
10. 37501

ANIMACION



MUSICA REAL
¡¡¡USALOS COMO TONO DE LLAMADA!!!
envía MUSICA22 + un espacio + el código de la canción que quiere al 7494
Tonos Reales para tu móvil multimedia MÚSICA REAL
¡¡CANTADA POR SUS AUTORES ORIGINALES!!!
Pedro Javier Hermosilla
2175 Caracola submarina
2137 Esperandote
EMI
CHANNING
2174 - Bootsy bootsy boom
Don Omar
2639 Dale don dale
2638 Dile
Aventura
2161 Obsesion
Manu Carrasco
2171-Mujer extraña
Camela
2652 Cuando Zarpa el amor
2697 Ya me cansé
Hector & Tito
2640 Baila morena
2159 Con mis manos
2158 Ella
2178 Malo
BEBE
2625 Feel
2582 Have you met miss Jones?
2581 Let me entertain you
2580 Millenium
2562 Radio
2624 Rock DJ
2589 Somethin Stupid
2596 Come undone
Robbie Williams
Tiziano Ferro
2622 Perverso
2623 Sere nere
Carlinhos Brown
2173 BOCARRIBA
2155 MARIACAIPIRINHA
2172 SAMBADREAM
2636 Maria Isabel
Antes muerta que sencilla
Manu Chao
2603 Bongo bong
2604 Clandestino
2597 Me gustas tu
Madness
2631 Baggy trousers
2632 It must be love
2633 One step beyond
O-ZONE
2139 Despre tine
2138 Dragostea din tei
Marly
2574 You never know
David Bisbal
2169 Buleria
2154 Camina y ven
2153 Me derrumbo
2152 Oye el boom
Kylie Minogue
2577 Chocolate
2649 In your eyes
2648 Kids
2646 Love at first sight
2645 On a night like this
2642 Please stay
2643 Red blooded woman
2650 Slow
2647 Spinning around
2641 Can´t get you out of my head
SONIBROMAS Y MP3
ENVÍA POL48 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7808
TONO VOCES Y MP3
Y SI TU CÓDIGO ES NUMÉRICO TAMBIÉN PUEDES PEDIRILOS EN EL
806 41 69 90
MP3
TÚ MÓVIL HABLARÁ CUANDO TE LLAMEN
ÚSALOS COMO TONOS DE LLAMADA EN TU MÓVIL
VIDEOJUEGOS
envía JAVA47 un espacio y codigo de tu juego al 7808
O SI LO PREFIERES PUEDES LLAMAR AL 806 41 69 96
BUSCAJUEGOS
envía JAVA47 + espacio + categoria deseada al 7808
+ JUEGOS
SI DUDAS ESTAMOS EN JUEGOSJAVA@HOTMAIL.COM
1555 PAMELA ANDERSON
1410 TRAGACOCOS
1011 SIBERIAN STRIKE
2231 SURPRISE! JELLY
1709 DRIV3R
1505 GEM JAM
1301 PRINCE OF PERSIA EL ALMA DEL GUERRERO
1018 RAYMAN 3
1005 PRINCE OF PERSIA
1554 EXPEDIENTE X
1562 PORT ROYALE 2
1600 CARLOS SAINZ
1089 SPLINTER CELL EXTENDED OPS
1526 PLASMA INFERNO
2100 MOSQUITOS
1552 BMW 1 CHALLENGE
1230 DUCATI EXTREME
2261 GIRLS EVERYWHERE
1094 PANDORA TOMORROW
1259 GIRLS SLIDER
1229 CONNECT FOUR
1251 BAMM
2230 SURPRISE! DISCO
1287 DIAMOND GIOVANNI
1084 SPLINTER CELL
1262 HOTSHOT
1009 RAYMAN BOWLING
1091 BLOCK BREAKER DE LUXE
1296 FLY MOTOMANIA
1508 CHICKS WITH BRICKS
1601 GASOL ALLSTAR
1549 ALIEN WARFARE
1281
Solitaire
1013
1181
cambiales la cara
2232
Trivial Pursuit mobile edition
1180
Mystic Pinball
1299
2004 Real Football
1090
Rubik's
1350
Fox Sports
Soccer'04
1704
NUEVOS
1321
Yetisports 4
1573
Blocks 2
1323
Duke Nukem
2052
Emperor
2053
Buffy
1324
Deer Hunter
1561
1322

GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: POLYPHONY DIGITAL
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM 9
JUGADORES: 1-6
CIRCUITOS: 52
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 1.498 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,99 €

http://www.grantursimoworld.com

Sony C.E. te da la bienvenida al mundo real



atrás quedaron incontables meses de angustiosa espera. El juego más esperado de la historia de **PlayStation 2** ya está entre nosotros, y lo cierto es que pocas cosas pueden decirse que no se hayan dicho ya. Cuando un título de estas características, concebido desde el principio para ser el más importante de su generación y de la historia de los videojuegos dentro de su género, todo el mundo da por supuesto que se cumplirán todas las promesas, y que el producto final satisfará a todos los jugadores. Efectivamente, así es. De ahora en adelante todo el mundo comparará cualquier simulador automovilístico con el título que nos ocupa, **Sony C.E.** verá aumentar sus arcas de una forma exponencial y los pocos incautos que aún no se hayan hecho con una **PlayStation 2** correrán desesperados a la tienda más cercana. La diferencia más importante entre ***Gran Turismo 4*** y el resto de sus competidores es que el producto de **Polyphony Digital** rompe la línea que separa lo «virtual» de lo «real». El juego ha sido programado sobre las bases de una interacción absoluta con todos los agentes importantes del mundo de la automoción. Pilotos, fabricantes, ingenieros, mecánicos de boxes... Todos han tenido su importancia en el desarrollo, y eso se nota. Lo mismo ocurre con los viajes del equipo de programación por todo el mundo para filmar localizaciones, fotografiar diferentes modelos de coches o grabar el sonido que producen sus motores. Y es que sería imposible de otra manera plasmar hasta el más mínimo detalle de la conducción real como ocurre en



■ Muchas de las salidas de las carreras tienen lugar ahora con el coche ya en marcha



NISSAN 350Z GT4
Tal es la importancia del juego dentro del sector del automóvil que una compañía tan importante como **Nissan** ha puesto a la venta una versión especial de su deportivo de lujo inspirado en el título de **Polyphony Digital**.



CONCESIONARIOS
Dentro de cada marca encontraremos cuatro opciones. Comprar coches nuevos, hacer lo propio con los clásicos de cada fabricante, mejorar nuestro modelo actual con las piezas oficiales o participar en eventos exclusivos.

MODO DIRECTOR
También conocido como *B-Spec* (en contraste con el tradicional *A-Spec*), esta modalidad nos pone en la piel del *manager* o entrenador del piloto. Podremos establecer, mediante un sencillo sistema, el ritmo de la carrera (cuanto más rápido, más posibilidades de salirse del circuito), los adelantamientos o el momento de entrar en boxes.







TEST

Analizamos todos los juegos de PlayStation 2

EL MUNDO DE GRAN TURISMO

Cuando accedamos a la modalidad estrella del juego por primera vez nos encontraremos ante un mapa de considerables proporciones plagado de iconos. Cada uno de ellos nos dará acceso a una función diferente. En «Casa» podremos entrar en el garaje, vender nuestros coches o ver nuestras estadísticas. En el «Centro de Carnés» nos someteremos a las pruebas para obtener las licencias. En los diferentes pabellones (Principiante, Extremo, Japonés, Europeo) nos enfrentaremos a los diversos campeonatos.

MISIONES

Dentro de la modalidad llamada Misiones de Conducción participaremos en varias carreras donde tendremos que cumplir un objetivo concreto, como adelantar en una determinada curva.



La marca Opel aparece como una escudería aparte, al contrario que en la versión NTSC



Durante las «Repeticiones Sincronizadas» la música y las imágenes cobrarán vida



SESIÓN FOTOGRÁFICA

Un total de quince localizaciones de extraordinaria belleza situadas en todo el mundo sriven de escenario para poner a prueba nuestras dotes como fotógrafo. Una vez conseguida la instantánea, podremos almacenarla en un dispositivo USB para trasladarlas a un ordenador o bien imprimirlas en una impresora fotográfica como la pequeña *Epson Picture Mate*, que puede encontrarse actualmente en el mercado a un precio aproximado de 170 Euros.







este título. La potencia gráfica de la consola ha sido exprimida hasta límites insospechados para proporcionar entornos fotorrealistas que, si bien no influyen directamente en la jugabilidad, sí que cuentan con un peso específico en otros apartados del juego. Correr por las calles de Nueva York siempre será mejor que hacerlo por unos trazados impersonales. Los 52 circuitos se suceden en cualquiera de los modos otorgando desafíos a la altura de cada usuario. Los más de 700 vehículos incluidos finalmente harán lo propio con los gustos de cada cual; es difícil que un jugador no encuentre el modelo que posee en la vida real o el que le gustaría tener. Pero dejando a un lado las impresionantes estadísticas, la clave del éxito de toda la saga, y por ende de esta última encarnación, es la facilidad con la que sumerge y atrapa al jugador en una sucesión de carreras sin solución de continuidad. Además, en esta ocasión contaremos con un mayor número de posibilidades para que cada partida sea diferente. Atrás quedaron los campeonatos lineales; ahora, en ***Gran Turismo 4***, tendremos la opción de diversificar nuestro tiempo de juego (que seguro será mucho) entre multitud de pruebas. Las típicas *Sunday Cup* o *Beginner's Challenge* se combinan con otras pensadas para un tipo determinado de vehículo según su tracción, peso, procedencia... Las restricciones llegan a la saga, y ahora no será tan sencillo como comprar un modelo que nos guste y potenciarlo hasta el límite. La ampliación del espacio en nuestro garaje no es casual, pues deberemos contar con un buen número de bólidos para avanzar en el juego. Claro que las recompensas también serán mayores en forma de nuevos circuitos, localizaciones para el modo Sesión Fotográfica, vehículos de ensueño... Pero sin duda el mayor de los premios será poder seguir disfrutando durante un tiempo realmente largo de una jugabilidad a prueba de bomba. El control ha sido modificado ligeramente y la mayoría lo encontrarán más complicado, sobre todo al principio, pero pronto nos acostumbraremos al cambio. Por primera vez este control podrá ser indirecto gracias a la modalidad *B-Spec*, y

«52 CIRCUITOS Y MÁS DE 700 COCHES SON LAS CIFRAS DEFINITIVAS DEL JUEGO»

«LA DURACIÓN DEL JUEGO NO TIENE COMPARACIÓN ALGUNA CON NINGÚN OTRO TÍTULO ACTUAL»

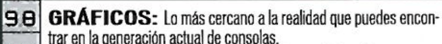
MEJORAS EN LA VERSIÓN PAL

Sony C.E. no se ha olvidado de incluir una serie de mejoras en la versión de *Gran Turismo 4* que disfrutaremos los jugadores españoles. La más importante de todas es la incorporación de doce nuevos modelos de vehículos. Entre ellos se encuentran bólidos como el *Mazda 2005 MX-Crossport, Mitsubishi 2005 New Eclipse, Audi 2003 Nuvolari Quattro, Chrysler 2005 300C, Alfa Romeo 2004* o *Jaguar 1998 XJR9.* Además, la melodía de la *intro* ha sido sustituida por el tema *Reason Is Treason* de Jack Knife, se ha habilitado la posibilidad de cambiar de modo (de *A-Spec* a *B-Spec*) durante una parada en boxes y se han añadido iconos en el mapa general para hacer más sencilla la navegación. Los créditos que se utilizan en el juego también han sido adaptados a nuestra moneda.

merece la pena probarla. Algunos pequeños fallos (la ausencia del modo NTSC o la eliminación del soporte para televisores de Alta Definición) no consiguen manchar siquiera mínimamente la luminosa estela que dejará en tu memoria por y para siempre este título. Sucesos como este ocurren muy pocas veces, y será mejor que no te los pierdas. ■ **Dani3po**

■ Dentro del modo Arcade encontraremos una serie de modelos históricos agrupados según su época





LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El simulador que todos los aficionados esperaban.
- [+] Como concesionario virtual no tiene parangón alguno.
- [+] A pesar de ser exigente, sigue siendo accesible para todos.
- [-] No tiene posibilidades On-line.

3+

9.8 **GRÁFICOS:** Lo más cercano a la realidad que puedes encontrar en la generación actual de consolas.

9.7 **AUDIO:** Cada coche suena como debería, y la banda sonora ofrece temas para todos los gustos.

9.6 **JUGABILIDAD:** La mecánica de juego ha sido expandida con multitud de opciones, y el control sigue siendo una delicia.

9.9 **DURACIÓN:** Gran Turismo 4 te durará tanto como desees. Si eres un gran fan, podrán enterrarte junto a él.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: La generación actual de consolas ya cuenta con su mejor exponente. No tienes que ser un gran entendido en coches para disfrutar de Gran Turismo 4; puede presidir la colección de cualquier tipo de jugador de PlayStation 2.



PlayStation 2



POR JASON FITZGERALD *PRODUCT MANAGER EUROPEO DE GRAN TURISMO®, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE*

Su trayectoria, sus pasiones y lo que le llevó a desarrollar esta gran saga

¿Cuáles cree que son los coches que han marcado una época?

Para un periodista de motor sería el *Modelo T* o el nacimiento del *Volkswagen Golf* y puedo entenderlo, pero para mi el punto decisivo fue el debut del *Nissan Skyline GTR R32*.

¿Por qué fue tan importante?

Primero porque se trataba de un coche deportivo con tracción a las cuatro ruedas. Y era un coche deportivo con cargador de turbo para aumentar la potencia. Se aplicaron alta tecnología y electrónica, y todo ello fue mezclado por primera vez. Creo que, en cierto sentido, aceleró la evolución de los coches de carreras de una manera increíble.

¿Qué coche conducía cuando era joven?

Mi primer coche fue uno pequeño. El siguiente fue un *Corolla*. Comencé conduciendo coches con poca potencia pero no tengo una experiencia especial como otros pilotos de carreras.

¿Y cuál es su tipo de coche favorito?

En general, me gustan más los coches de tracción trasera. Esto no implica necesariamente que tengan el motor en la parte delantera. En cualquier caso, me gustan más con tracción trasera porque la conducción es más espectacular.

¿Qué me puede contar sobre el equipo que está trabajando en *Gran Turismo 4*?

El equipo de producción de *Gran Turismo* está compuesto en este momento por 80 personas. Concretamente son 20 ingenieros, 40 artistas y 20 personas para soporte de negocios, administración y localización.

¿Qué es lo que más le ha gustado hacer en este juego?

Cuando estuvo terminado, conducir en el juego. Simplemente, me lo paso bien conduciendo.

¿Qué piensa cuando el equipo de producción está jugando aquí en el estudio?

La experiencia más divertida que he vivido jugando a *Gran Turismo* fue la del equipo de producción mientras desarrollábamos *GT1*. Todos los días jugábamos horas y horas, en un circuito en particular. Incluso realizamos un podium con un monitor y recortamos fotografías de todos los miembros del equipo, y aquel que había hecho el mejor tiempo del día lo poníamos en lo alto. Esto lo hicimos durante aproximadamente seis meses, cada día, mientras desarrollábamos el juego.

¿Cómo se siente cuando ve que su juego es tan apreciado dentro de la industria del automóvil?

Adoro los coches y creé *Gran Turismo* por el amor a los coches. Por eso ha sido un gran honor ver que el juego que creé era llevado a lugares como el Salón del Motor de Ginebra. Fue impresionante.

¿Qué cree que es lo más importante para los fabricantes de coches en el futuro?

No sé si esto responderá a tu pregunta pero creo que lo más importante para los coches a partir de ahora será el estilo y el diseño.

¿Por qué piensa eso?

Creo que el estilo y el diseño se están desarrollando ahora como nunca lo habían hecho antes. Por ejemplo, los coches se han fabricado de hierro durante mucho tiempo, pero desde hace poco se han comenzado a usar otros materiales. Creo que estos nuevos materiales se aplicarán a los coches cada vez más.

Entonces, ¿por qué le gustan los coches?

Bueno, desde que era niño me gustaron. No tengo una razón. Podría decir que los coches son el equipamiento que me sirve como una expansión de mi poder. Son los productos industriales más hermosos.

Así que usted comenzó a amar los coches muy joven...

Mi padre usaba un coche para visitar a sus clientes y desde que tuve tres años iba con él en el asiento del copiloto. Era un coche japonés, un *Skyline*. Ese fue mi primer encuentro con los coches.

¿Por qué *Gran Turismo* ha sido siempre un juego tan enorme?

Quizá porque mi personalidad y la de mis empleados son similares. No sólo es que seamos todos muy perfeccionistas, sino también que queremos «ofrecer un servicio» al consumidor.

Así que el juego tendrá mucha pasión puesta en él...

Exactamente. Nuestro trabajo representa el disfrute de coches a través del mundo virtual. Cuanto más trabajemos en él, más nos sentiremos realizados y nos daremos cuenta de lo impresionantes que son los coches reales.

Supongo que será importante llevar a todo el equipo de producción a pasar un día en una pista real ¿no?

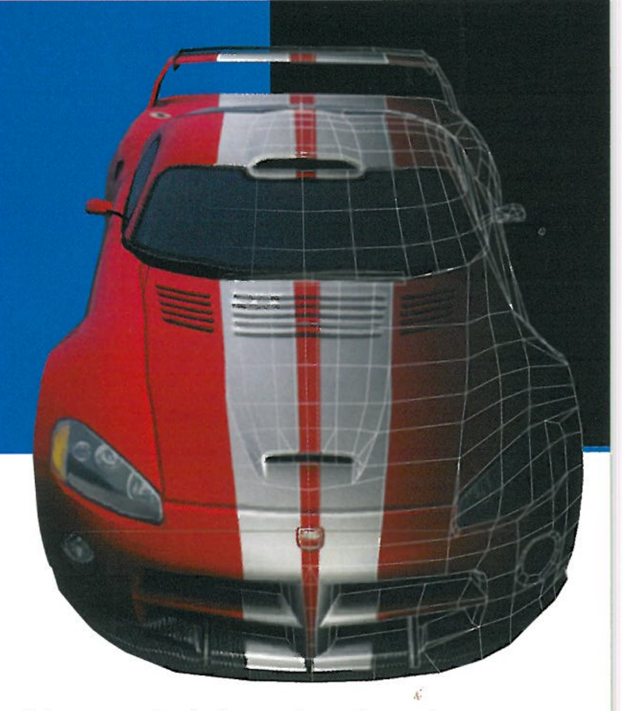
No hemos venido aquí para conseguir algo específico. Generalmente hacemos juegos de ordenador en habitaciones con aire acondicionado, pero seguramente conseguiremos más si cada uno de los miembros del equipo han podido disfrutar de coches reales bajo el sol usando su propio cuerpo.

¿Estas pruebas se hacen por alguna razón con el suelo seco o mojado?

Estamos haciendo algunas investigaciones sobre cómo el control de estabilidad trabaja en los coches reales, pero lo

KAZUNORI YAMAUCHI

_VICEPRESIDENTE SENIOR DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
_PRESIDENTE DE POLYPHONY DIGITAL Y CREADOR DE GRAN TURISMO®



que realmente quiero es que cada uno pruebe el coche y se lo pase bien con él. Con esto espero que cada persona de mi equipo se sienta motivado a la hora de ponerse a trabajar.

¿Qué parte de *Gran Turismo* le hace sentirse más orgulloso?

Lo que más nos gusta de *Gran Turismo* es la forma de conducción o lo que solemos llamar «el simulador de conducción real». Para disfrutarlo al máximo, creemos que el *test* de conducción es el mejor formato de todo el juego. De hecho, me gusta más este modo de juego que cualquier otra cosa en *Gran Turismo*.

¿Ser bueno jugando a *Gran Turismo* en una PlayStation me puede convertir en un mejor conductor en la vida real?

Si un conductor ha experimentado con *Gran Turismo* será mejor en la vida real. Es imposible conducir rápido en un circuito sin experiencia y con *GT* ganas esa experiencia.

¿Y cómo se consigue un buen tiempo con un coche real?

¿El secreto para ser rápido en la vida real? Lo primero de todo, debes entender el mecanismo de los coches y después debes sincronizar tus sensaciones con ese mecanismo. Tienes que entender la teoría y luego hacer que tu cuerpo trabaje con esa teoría pero sin pensar en ella. Después, el punto más importante es hacer todo ello sin esfuerzo, de manera lisa y escrupulosamente. Y es importante conducir de forma bonita.

Echando la vista atrás, ¿qué piensa ahora de *Gran Turismo 1*?

Como decía antes, *Gran Turismo* tiene el subtítulo de «simulador de conducción real». Según esto, hay dos puntos: te permite experimentar la conducción real y probar nuevos coches. Cuando sacamos el primer *Gran Turismo* en 1997 mostramos el «Mundo Gran Turismo». El *hardware* en aquella ocasión fue **PSone**, así que fue un reto realizar un simulador de conducción de gran calidad. Incluso en *Gran Turismo 2* el nivel de tecnología no cambió. Hemos hecho todo lo que **PSone** nos ha permitido hacer. Todo lo que hicimos con *Gran Turismo 2* fue incrementar el número de coches y circuitos, y expandir el mundo *GT*. Entonces esperamos al *hardware*. **PlayStation 2** llegó con *Gran Turismo 3*. Aprovechando la potencia de **PlayStation 2** hicimos el *Gran Turismo* que yo siempre quise hacer.

¿Y *Gran Turismo 4*?

Con *Gran Turismo 4*, maduramos la tecnología que habíamos preparado para *Gran Turismo 3*. Es el segundo *Gran Turismo* para **PlayStation 2** y mantendrá su valor por mucho tiempo. Quiero hacerlo tan grandioso que aguante durante muchos años. Es mucho más que una secuela. Es una redefinición de lo que un videojuego puede ser.

¿Cuál es la principal diferencia entre *Gran Turismo 3* y *Gran Turismo 4*?

Hay varios desarrollos técnicos en *Gran Turismo 4* y el principal es el hecho de que la gráfica del coche se ha desarrollado por primera vez desde *Gran Turismo 1*. En *Gran Turismo 1, 2* y *3* se aplicaron a los coches la misma gráfica, pero con *Gran Turismo 4* hemos sido capaces de mejorar esa parte del juego por primera vez. Creo que es significativo para *Gran Turismo*.

«EL EQUIPO DE DESARROLLO DE GT4 ESTÁ COMPUESTO POR 20 INGENIEROS, 40 ARTISTAS Y 20 PARA LOCALIZACIÓN Y ADMINISTRACIÓN»

«NUESTRO TRABAJO REPRESENTA EL DISFRUTE DE LOS COCHES A TRAVÉS DEL MUNDO VIRTUAL»

Y entonces, ¿cuál es la característica que define *Gran Turismo* como una saga?

Déjame pensar... Nunca lo he analizado, pero la principal característica de *Gran Turismo* es el realismo. Los coches en sí tienen encanto y es entretenido conducirlos. Así que nosotros simplemente tenemos que reproducirlos sin añadir nada más. Probablemente esa es la característica de *GT*.

¿Puede decirme algo más sobre los gráficos de *Gran Turismo 4*?

El motor gráfico que tenemos en *Gran Turismo 4* es completamente nuevo. Es la mejora más grande que se ha hecho desde que apareció el primer *Gran Turismo* en 1997, así que la sensación de conducción es mucho más real. Siempre ha sido posible aprender a conducir con *Gran Turismo*, pero ahora esto se multiplicará a un mayor nivel.

¿Qué ha hecho para llevar Gran Turismo aún más lejos? ¿Quizá conseguir una conducción realista?

Eso es. La conducción es una actividad abstracta y con ello el cuerpo se mueve naturalmente. Pero esto cambia según el tipo de coche o el tipo de circuito. El otro día, conduciendo en *Motegi* me di cuenta de ello.

Entonces, ¿prueba circuitos y coches reales para hacer *Gran Turismo* más realista?

Cada uno de los circuitos que existen en el juego han sido probados a velocidad de competición.

¿Cómo puede aprender uno a ser mejor en *Gran Turismo*?

Para aquellos que quieran probar su habilidad en *Gran Turismo*, lo más importante es ordenarse un poco la mente. Por ejemplo, necesitas pensar «no voy a chocar» o adelantar por el interior para conseguir más ventaja. Si piensas así, conducirás mejor.

¿Qué quiere decir con una mente ordenada?

Es el deseo de conseguir que las cosas funcionen de una manera bonita. Es decir, conducir de una forma bonita.

¿Cuál es la mejor forma de conducir?

Para mi la mejor forma no es sólo conducir lo más rápido posible, sino también la línea que traza el coche como resultado de dejar que él sólo vaya a donde quiere ir.

Es interesante, porque he oído varias definiciones de diferentes personas (conductores y periodistas de motor).

En muchos casos, esto no se puede probar científicamente. Después de todo, lo más importante para la conducción no es decidir las líneas antes de conducir. Esas líneas tienen que ser improvisadas y decididas naturalmente.

¿Entonces, se resume todo en entender al coche?

Sí. Es una consecuencia de ello. Hay que conducir al coche tal y como él quiere. El secreto de conducir rápido simplemente es ese. Conducir lo más sencillo posible.

¿Están los *Test* de licencia de *GT4* diseñados para enseñar esto?

Me encanta el modo de *Test* de licencia porque es la mejor manera de experimentar lo que después queremos hacer.

¿Qué coches ha conducido mientras hacía *Gran Turismo*?

Primero un *Skyline GTR*, un *Mitsubishi FTO*, después un *Mitsubishi Lancer Evolution V* y más tarde un *Nissan 350Z*. Desde hace poco tengo otro *Nissan 350Z* modificado y con el motor preparado. Acabo de recibir hace poco también mi *Ford GT*.





TIMESPLITTERS FUTURO PERFECTO

El tiempo y el espacio no son barrera para Free Radical



COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: FREE RADICAL DESIGN
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
NIVELES: 13
MODOS DE JUEGO: 5
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 201 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 63,95 €

http://espana.ea.com

La revolución que experimentó el género *shoot'em-up* con la llegada de *TimeSplitters 2* nos hizo presagiar una tercera entrega capaz de alzarse entre sus competidores como uno de los *shooters* más completos, y ***Futuro Perfecto*** no sólo está a la altura de las expectativas, sino que las supera con creces. **Free Radical** siempre ha ido por delante de sus competidores en originalidad, diversión y variedad, y la tercera entrega de ***TimeSplitters*** no iba a ser una excepción. En varias ocasiones hemos denominado al título, distribuido en esta ocasión por **Electronic Arts**, «el shooter más completo», pero es que resulta complicado imaginar una posibilidad, una opción, un modo de juego que no esté disponible en ***TimeSplitters Futuro Perfecto***. Tras saborear las mieles de su divertido y original modo Historia, base narrativa y jugable, aún nos quedarán varias modalidades que acaparan más del 60%. Siguiendo la línea argumental de anteriores entregas, el desarrollo del modo Historia nos llevará a través de diferentes localizaciones en el espacio-tiempo, en las que tendremos que interactuar con unos personajes determinados, utilizar el armamento disponible en la época en la que nos encontremos y, como novedad (más argumental que jugable), provocar pequeñas paradojas temporales en las que nuestro «yo» del futuro o el pasado aparecerá para ofrecernos o pedirnos ayuda. Los escenarios están más diferenciados que nunca, tanto en su temática como en su banda sonora; el ejemplo más claro lo tenemos en el nivel de la mansión encantada, en el que **Free Radical** ha dado rienda suelta a



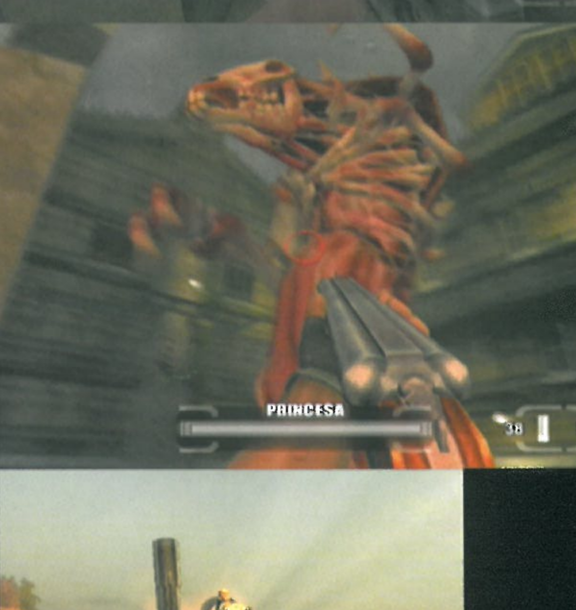


MODO HISTORIA
El modo principal del juego ofrece una gran cantidad de novedades con respecto a la anterior entrega. Las más importantes son las paradojas temporales y el uso de diferentes vehículos.





La ambientación resulta genial en cualquiera de los escenarios del juego

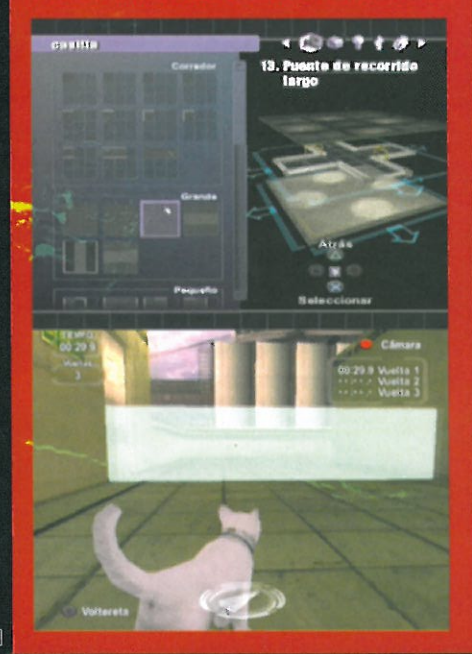


su lado creativo más sórdido, explorando los estereotipos del cine de terror más clásico. Los creadores del *GoldenEye* de Nintendo 64 han tenido en cuenta las dos «ramas» en las que se dividió el género con la aparición de *Quake III* y *Unreal Tournament*, y además de incluir un largo y complejo modo Historia, también han creado un modo al más puro estilo *UT*, con tres diferentes ligas, cuya duración se asemeja a la del modo Historia. Por si no fuera suficiente con los dos modos más extensos y trabajados que hemos visto en un *shooter* para consola, ***Futuro Perfecto*** también incluye un modo compuesto por un sinfín de disparatados desafíos como el de mantener al mayor número de monos bailando en una discoteca con un arma eléctrica o superar un récord en un improvisado circuito a los mandos del gato «motorizado» de *Kahllos*. Como ya hicieron con *TimeSplitters 2*, **Free Radical** ha tenido muy en cuenta las posibilidades multijugador de su nuevo título y, a día de hoy, no existe un *shooter* para consola capaz de rivalizar con ***Futuro Perfecto***: modo Historia cooperativo, *split-screen*, i.link, On-line para hasta 16 jugadores... Internet ha sido el nuevo reto de **Free Radical**, y explorando sus posibilidades han dado incluso con la manera de compartir y descargar nuevos escenarios para el editor de mapas, que como no podía ser de otra forma, es el más potente que hemos visto nunca en un título de características similares para consola; basta decir que podremos incluso desarrollar una serie de misiones con objetivos de diferentes tipos. El apartado técnico no ha sido descuidado en absoluto en favor de la tremenda jugabilidad que atesora el título de **Free Radical**, y aunque en nivel de realismo no puede competir con *KillZone*, hace gala de un motor gráfico muy evolucionado con respecto a la anterior entrega, capaz de mostrar una gran cantidad de enemigos, generar gigantescos escenarios con un altísimo nivel de detalle y sólo cargas entre niveles, y mostrar una buena cantidad de efectos visuales. Si no fuera porque el aspecto global del juego está acorde con su ligeramente cómico y fantástico argu-

«TS FUTURO PERFECTO ES SIN DUDA EL MÁS COMPLETO SHOOTER DE LA TEMPORADA PARA PS2»

GRAN CANTIDAD DE MODOS DE JUEGO

Junto al clásico modo Historia, **Free Radical** ha incluido un modo *Arcade*, similar al desarrollo de *Unreal Tournament*, unas hilarantes pruebas que nos harán realizar todo tipo de locuras, varios modos multijugador, incluyendo el On-line y hasta un completísimo editor de escenarios con el que podremos compartir y descargar mapas a través de Internet.



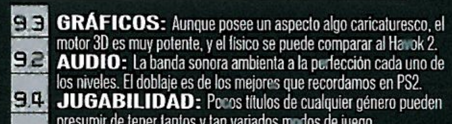


Podrás utilizar los vehículos como conductor o como acompañante



La acción a raudales es una constante en Futuro Perfecto

mento (en el sentido literal de la palabra), el nuevo motor gráfico creado habría permitido un entorno y, sobre todo, unos personajes mucho más reales. La animación de los personajes es lo que más destaca, por su aspecto artificial e impredecible y porque en muchos casos nos obligará a rectificar nuestro punto de mira, algo que parece hecho a drede para aumentar la dificultad a medida que avanzamos en el juego. La curva de dificultad está muy bien diseñada para el modo Historia, aunque el modo similar a *UT* se nos pondrá cuesta arriba desde el primer escenario con la posibilidad de conseguir tres diferentes galardones dependiendo del resultado (oro, plata y bronce), al igual que en el modo Desafío. Éste nos servirá también para conseguir ciertos extras, entre los que encontraremos la posibilidad de ver todas las secuencias que hayamos desbloqueado y nuevos personajes para los modos multijugador. Teniendo en cuenta la calidad del juego de **Free Radical** y en las manos en las que ha caído en esta ocasión (EA), no podíamos esperar una traducción y un doblaje al castellano mejor que el que lleva el juego, que es de los mejores que hemos visto en nuestra **PlayStation 2**. Aunque llega tarde para entrar en la «batalla de los shooters» librada por *KillZone* y *Halo 2*, podemos afirmar que ***TimeSplitters Futuro Perfecto*** es el *shoot'em-up* más completo de la temporada. ***Doc***



TIMESPLITTERS FP

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Tiene muchos más modos de juego que cualquier otro shooter.
[+] La puesta en escena y la ambientación son geniales.
[+] Posee uno de los mejores doblajes que hemos escuchado.
[-] La dificultad en algunas zonas del juego es muy elevada.

18+

9.3 **GRÁFICOS:** Aunque posee un aspecto algo caricaturesco, el motor 3D es muy potente, y el físico se puede comparar al Havok 2.

9.2 **AUDIO:** La banda sonora ambienta a la perfección cada uno de los niveles. El doblaje es de los mejores que recordamos en PS2.

9.4 **JUGABILIDAD:** Pocos títulos de cualquier género pueden presumir de tener tantos y tan variados modos de juego.

9.3 **DURACIÓN:** Con la cantidad de modos de juego y las infinitas posibilidades On-line, el título de Free Radical tiene vida eterna.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Poco podemos destacar en el lado negativo de Futuro Perfecto. Como shooter es muy completo, divertido y original, y muy pocos títulos, sean del juego que sean, pueden igualar la tremenda cantidad de posibilidades que ofrece .



A LA VENTA EL 23 DE FEBRERO EN DVD VIDEO

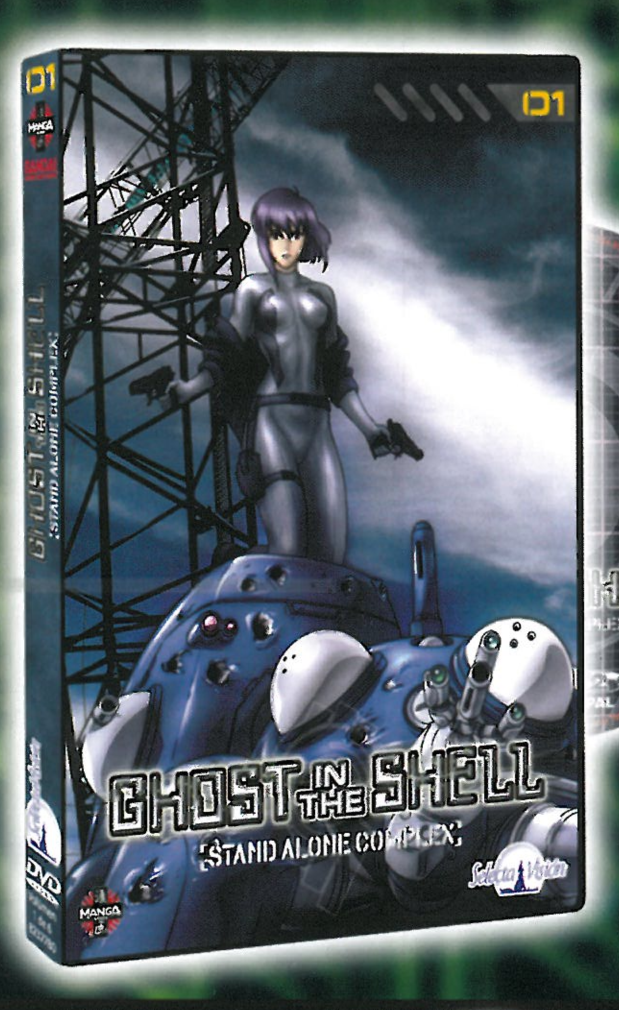




GHOST IN THE SHELL
[STAND ALONE COMPLEX]

LA SECUELA DEL CLÁSICO DE LA ANIMACIÓN YA ESTÁ AQUÍ
EN UNA NUEVA SERIE DE TV DE 26 EPISODIOS...
DE LA MANO DE PRODUCTION I.G
(KILL BILL, BLOOD, EL ÚLTIMO VAMPIRO, GHOST IN THE SHELL...)

LA SERIE DE ANIMACIÓN CON MAYOR PRESUPUESTO JAMÁS PRODUCIDA EN JAPÓN





CONTENIDOS

- Master Digital
- Audio Español 5.1 Dolby Digital
- Audio Español 5.1 DTS
- Audio Inglés 5.1 Dolby Digital
- Audio Inglés 5.1 DTS
- Audio Japonés 5.1 Dolby Digital
- Audio Japonés 5.1 DTS
- Subt. en Español, Inglés y Portugués
- Formato de pantalla 16:9
- Duración aproximada: 125 min.





- Menú interactivo
- Entrevista con el Dir. Kenji Kamiyama
- Ficha técnica
- Ficha de personajes
- Datos de producción
- En el interior del DVD encontrarás:
  - GUÍA DE 16 PÁGINAS INÉDITA
  - POSTER EXCLUSIVO

CONT. EXTRA

NO TE OLVIDES DE EMPEZAR CON EL CLASICO QUE HA DADO NOMBRE A LA LEYENDA...







VIDEOJUEGO DISPONIBLE A PARTIR DE MAYO 2005 PARA PLAYSTATION 2

www.selecta-vision.com



DEATH BY DEGREES

La saga Tekken toma un nuevo rumbo con el título protagonizado por Nina

Nina da al fin el salto definitivo que **Namco** ha estado preparando desde la aparición de *Tekken 3* y su modo *Tekken Force*. El género de la lucha no ha sido suficiente para la tremenda personalidad de los protagonistas de la saga del «Puño de Hierro» y la combinación entre *beat'em-up* «multi-dimensional» y aventura al más puro estilo *Resident Evil* no les queda grande a ninguno de los conocidos personajes que hacen aparición en ***Death By Degrees***. El argumento del juego nos trasladará al pasado, antes de que el primer torneo del «Puño de Hierro» tuviera lugar, y coincidiendo con el encuentro entre Nina y Anna Williams tras su traumática separación a una temprana edad. Los pequeños matices que el modo Historia de la saga *Tekken* nos ha ofrecido sobre la vida de sus personajes es tan sólo un aperitivo comparado con la carga argumental de ***Death By Degrees***, donde intervendrán personajes como Heihachi (y su ejército *Tekken Force*), el Dr. Boskonovitch y una versión preliminar de la serie de androides *Jack*. Las habilidades de Nina van en ***Death By***

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY C. E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA / BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
ESCENARIOS: 2 (GIGANTESCOS)
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 318 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,99 €

http://deathbydegrees.namco.com

A lo largo de la aventura, será indispensable inspeccionar cada uno de los escenarios en busca de items y pistas para avanzar en el juego



El minijuego protagonizado por Anna Williams sólo estará disponible al completar el modo de juego principal

Degrees mucho más allá de la simple lucha (que ahora es menos simple que nunca), ya que podremos movernos con soltura a pie, corriendo e incluso a nado, y podremos hacer uso de una gran cantidad de armas blancas y de fuego. Nina podrá hacer uso de todas las armas que encuentre a su paso, desde porras eléctricas y *katanas* hasta lanzagranadas y fusiles de gran cadencia, pasando por el veneno «prestado» por Yoshimitsu (*Tekken 3*) y hasta granadas de fragmentación y aturdimiento. Con las manos vacías, Nina posee un repertorio de golpes que nada tiene que envidiar al que mostraba cualquiera de los últimos *Tekken*, y a medida que avanzamos en la aventura y ganamos puntos de experiencia, podremos intercambiarlos por nuevos golpes especiales, *combos* y llaves. En un determinado punto de la aventura podremos adquirir la posibilidad de ejecutar el famoso *combo* de 10 golpes del primer *Tekken* y hasta varias de las llaves *multi-throw* de las últimas entregas del torneo del «Puño de Hierro». La posibilidad de potenciar nuestras habilidades no es la única opción más cercana al género de la aventura/RPG que de la lucha en ***Death By Degrees***, ya que el desarrollo del título de **Namco**, a pesar del importante y trabajado factor *beat'em-up*, está más cerca de la saga *Resident Evil* que de cualquiera de los *Tekken* aparecidos. La típica puerta que no se abre, la clásica manivela, el código oculto en una frase de lo más místico, ese objeto de inútil apariencia que se tornará indispensable en un determinado momento... ***Death By Degrees*** es mucho más que un juego de lucha más complicado de lo normal, más que una aventura con muchísima acción; el único título comparable (aunque más simple en todos los sentidos, excepto gráficamente) es *Ninja Gaiden* para Xbox. Aunque su motor gráfico no llega a las excelencias visuales del insuperable título de

«NAMCO HA COMBINADO A LA PERFECCIÓN BEAT'EM-UP Y AVENTURA»

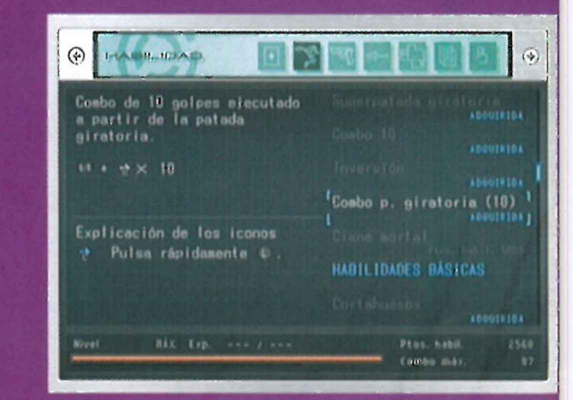




Cada item recogido tendrá gran valor en el lugar adecuado

POTENCIA TUS HABILIDADES

Los puntos de experiencia adquiridos en los combates podrán ser canjeados por nuevas habilidades, golpes especiales, *combos* y llaves *multi-throw* idénticas a las que hemos visto en la saga *Tekken*. Las barras de energía y «especial» también aumentarán a medida que sube nuestro nivel de experiencia, como si de un juego de rol clásico se tratase.



LA AVENTURA QUE TE PONDRÁ A PRUEBA

Por si la lucha y los elementos de aventura no fueran suficientes, **Namco** ha incluido diversas pruebas que tendrán lugar en determinados momentos del juego. Tendremos que manejar un rifle de francotirador (y ocultarnos para recargar, como en *Time Crisis*), un artefacto volador y completar complicados *puzzles* para acceder a determinados *items*.



Namco, no nos extrañaría que la causa fuera la diferencia en el *hardware* de uno y otro sistema, ya que **Namco** ha puesto al límite el *Graphic Synthesizer* de **PS2** con unos escenarios gigantescos y detallados, animaciones muy realistas y diversos efectos gráficos; echadle un vistazo a las pantallas que adornan estas tres páginas por si os queda alguna duda. Completo como juego de lucha (mucho más que algunos *beat'em-up*), y largo como aventura (a nosotros nos ha durado unas veinte horas en el nivel de dificultad medio), lo único que faltaría para convertir a ***Death By Degrees*** en uno de los mejores juegos de **PS2**, sabiendo que está totalmente doblado y traducido al castellano, son todo tipo de extras y secretos... Si no fuera porque **Namco** también ha pensado en eso. Una vez completemos el juego por primera vez, la pantalla de opciones se llenará de nuevas posibilidades como la de participar en un minijuego protagonizado por Anna Williams, escuchar su banda sonora, ver de nuevo cualquiera de los vídeos (incluido un tráiler de *Tekken 5*) y participar en desafíos con varios niveles de dificultad basados en las originales pruebas a las que seremos sometidos durante la aventura (explicadas en el cuadro en esta misma página). ■ ***Doc***

DEATH BY DEGREES

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La combinación entre aventura y beat'em-up es muy buena.
[+] El apartado gráfico, en especial el modelado de Nina, es genial.
[-] La dificultad en ciertas zonas llegará a desesperarnos.
[-] La aventura es tan trepidante y amena que da pena completarla.

16+

9.3 **GRÁFICOS:** El detalle y la ambientación de los escenarios, las animaciones de multitud de personajes... Simplemente genial.

9.2 **AUDIO:** Su impecable y pegadiza banda sonora compite en calidad con el perfecto doblaje que se ha hecho.

9.4 **JUGABILIDAD:** Su original control y la variedad de situaciones diferentes son sus mejores bazas jugables.

9.1 **DURACIÓN:** Junto a las más de 20 horas de su modo Historia encontraremos una gran cantidad de extras que dan más vida al juego.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Namco ha mezclado una gran cantidad de elementos para confeccionar una de las aventuras más largas, completas y trepidantes que hemos jugado en PS2. Death By Degrees no te decepcionará, te guste o no la saga Tekken.

9.3 (SOBRE 10)

PlayStation 2

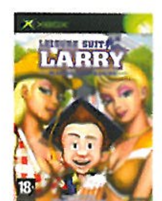
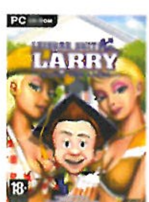
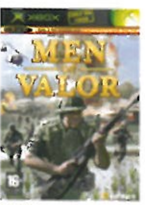
■ En determinados momentos de la aventura tendremos que revivir la traumática pérdida del padre de Nina y la separación de su hermana

«NINA WILLIAMS ES EL ARMA PERFECTA, CONTROLA A LA PERFECCIÓN LAS ARTES MARCIALES Y MANEJA CON SOLTURA TODO TIPO DE ARMAS BLANCAS Y DE FUEGO»

REBAJAS DE MARZO



También disponibles

									
LARRY MAGNA CUM LAUDE 29,99 €	LARRY MAGNA CUM LAUDE 19,99 €	MEN OF VALOR VIETNAM 19,99 €	MEN OF VALOR VIETNAM 19,99 €	EL CLUB DE LA LUCHA 29,99 €	EL CLUB DE LA LUCHA 19,99 €	CRASH TWINSANITY 29,99 €	SPYRO A HERO´S TAIL 29,99 €	SPYRO A HERO´S TAIL 19,99 €	SPYRO A HERO´S TAIL 19,99 €








■ Una buena forma de usar la pistola sin gastar balas: un severo golpe de culata y el criminal en cuestión irá a rendir cuentas a San Pedro

THE PUNISHER

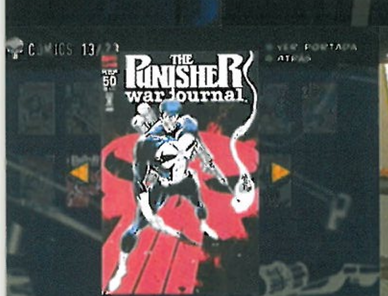
Frank Castle no necesita superpoderes, sólo le basta su odio y un arma

COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: VOLITION INC
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MISIONES: 16
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 360 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www punishergame.com

El asesinato de su familia a manos de la mafia convirtió a Frank Castle en un justiciero sin escrúpulos, una bestia sedienta de venganza, el héroe más polémico de la factoría **Marvel**. Sus expeditivos métodos para acabar con el crimen han sido fielmente recreados en **PlayStation 2** de la mano de **THQ** y **Volition**, en un *shooter* tan violento como deliciosamente cruel. Los *fatalities* de la saga *Mortal Kombat* son vulgares chiquilladas en comparación con todas las perrerías que llegarás a ejecutar sobre la piel de los desgraciados criminales que caigan en tus manos. A lo largo de sus 16 extensas misiones, ***The Punisher*** te permitirá liquidar a los delincuentes de 100 maneras distintas, entre interrogatorios, muertes directas o «ejecuciones especiales», algunas de ellas realmente imaginativas. A primera vista, esta producción de **THQ** podría parecer un clon de *Max Payne*, pero ***The Punisher*** es mucho más, para alegría de unos y alarma de otros. Como ya sucedía con los cómics originales, no todo el mundo encajará con el mismo humor la actitud del protagonista, un verdugo que va dejando tras de sí un rastro de cadáveres. Polémicas aparte, el juego es tremendamente divertido, y mucha culpa de ello lo tiene

«PODRÁS EXPERIMENTAR CON MÁS DE 100 FORMAS DISTINTAS DE MATAR A TUS ENEMIGOS»



■ Las portadas clásicas del cómic sólo se pueden desbloquear completando el modo Castigo de cada fase ya superada





■ Cualquier momento y lugar es bueno para conseguir información de los criminales

el estupendo doblaje al castellano, donde no se han obviado tacos y otras expresiones que harían sonrojar a un marinero. Los interrogatorios y las ingeniosas formas de liquidar a los «chorizos» ayudan a evitar la monotonía propia de los *shoot'em-ups*, aunque los hubiéramos preferido sin censura de ningún tipo. Pues el temor a no poder distribuir ***The Punisher*** en Reino Unido ha hecho que **Volition** elimine el color en las escenas más truculentas, al estilo de lo que hizo Quentin Tarantino en la primera entrega de *Kill Bill*. Y aún en blanco y negro, sigue siendo lo más violento que hemos visto en consola desde el no menos polémico *Manhunt*. Tanto si eres un amante de los cómics originales de *The Punisher* (conocido como *El Castigador* en España), como si buscas emociones fuertes, este juego no te decepcionará en absoluto. Sólo debes cumplir un requisito: tener más de 18 años. ■ ***Nemesis***

■ Bullseye, Kingpin, Nick Furia o Ironman son algunos de los villanos y héroes Marvel que aparecen en el juego

THE PUNISHER

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los interrogatorios... Tan violentos como imaginativos.
[+] El doblaje al castellano, donde no faltan los tacos.
[+] 16 misiones largas, tremendamente largas.
[-] Su violencia le va a acarrear críticas de todos lados.



9.1 **GRÁFICOS:** Este juego es la mejor publicidad de la versatilidad y realismo del motor físico Havoc. Entorno detallado y muy suave.
9.2 **AUDIO:** Aunque nos perdemos la voz de Thomas Jane, hemos salido ganando con creces con el soberbio doblaje en castellano.
9.1 **JUGABILIDAD:** La mecánica de los interrogatorios es parecida a la barra de disparo de un juego de golf. El control es impecable.
8.9 **DURACIÓN:** 16 misiones sorprendentemente largas y diversos modos de juego extra que desbloquean galerías de cómics y bocetos.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Tan contundente como el cómic, The Punisher auna una impresionante factura técnica con una mecánica muy divertida. Le van a llover las críticas, pero no serán las nuestras. Sí, es violento pero para eso lleva un PEGI +18.



MORIR CON HONOR

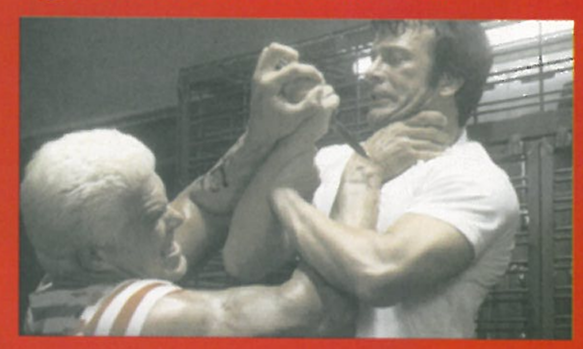
Takagi, el jefe de la Yakuza, será un oasis de honor en medio de tanta escoria. Llegado el momento, te pedirá que lo mates de forma honorable, utilizando su propia *katana*. Después, sus cuatro escoltas se harán el *harakiri* ante tus ojos

① PRIMERO FUE EN EL CÓMIC

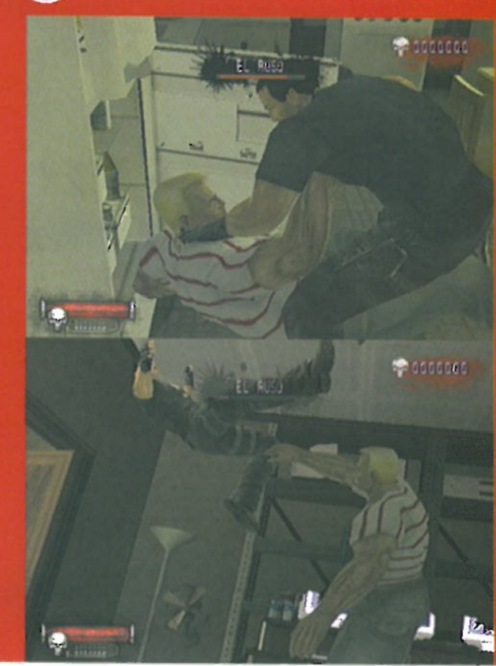
LA ÉPICA PELEA CON EL RUSO

El juego de **THQ** y **Volition** rescata parte del argumento del cómic *The Punisher: Queridos Vecinos*, editado en España por **Planeta DeAgostini Cómics**. Uno de los momentos álgidos de aquel cómic era la pelea entre Frank Castle y El Ruso, un descomunal asesino a sueldo, incluida también en la reciente adaptación cinematográfica de *The Punisher/El Castigador*, protagonizada por Thomas Jane y John Travolta. Aquí te ofrecemos las tres perspectivas de la misma pelea: en el cómic, en la película y como lo vivirás en el juego.

② LUEGO EN LA PELÍCULA...



③ Y AHORA EN EL VIDEOJUEGO





EYETOY: MONKEY MANIA

Una combinación de EyeToy y Party Game ideal para los niños

Desde tierras niponas aterriza en el viejo continente, *Saru EyeToy*, rebautizado en tierras europeas como ***EyeToy: Monkey Mania***. No hay más que echar un vistazo a la estética y, sobre todo, al protagonista de este título para saber que su desarrollo ha corrido ha cargo del mismo grupo de programación de **SCEI** responsable de la prestigiosa saga *Ape Escape*. En esta ocasión, estamos ante una nueva recopilación de minijuegos para disfrutar conjunta e inseparablemente con la cámara *EyeToy*. La principal aportación de este título es que integra las posibilidades de *EyeToy* con la estructura de los juegos de tablero o *Party Games*. Así, además de poder acceder a los minijuegos de forma independiente, dispondremos de un modo en el que hasta cuatro jugadores recorrerán un tablero, avanzando tantas casillas como indique la ruleta y colocando trampas o utilizando *items* para entorpecer el avance de los rivales. Al final de cada turno, llegará el momento de enfrentarse para conseguir *Pipos,* la moneda de cambio en ***Monkey Mania***. Conseguir buenas puntuaciones en este modo, nos ayudará a desbloquear nuevos minijuegos hasta conseguir el total de cincuenta contenidos en este título. Asimismo, iremos obteniendo objetos para personalizar a

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: SCEI
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: EYETOY+PARTY GAME
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
MINIJUEGOS: 50
MODOS: 2
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
MEMORY CARD: 633 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 39,99 € (SÓLO JUEGO) 59.99 (JUEGO + CÁMARA)

http://es.playstation.com

TABLERO

Este modo es la mejor forma de disfrutar de ***EyeToy: Monkey Mania*** con amigos. Si lo haces bien, irás desbloqueando nuevos minijuegos para jugar independientemente o nuevos objetos para vestir a tus simios con el fin de darles tu toque personal.



MULTIJUGADOR

En *EyeToy: Monkey Mania*, podrás disfrutar de los minijuegos solo o hasta con tres amigos más. A veces la competición se hace por turnos de forma que gane el que obtenga mayor puntuación de la ronda, pero también hay pruebas que permiten hasta cuatro personas en pantalla, lo que resulta divertido aunque un poco embarullado.

■ En este minijuego tendrás que evitar que las naves se lleven a los simios

«CINCUENTA MINIJUEGOS PARA ELEGIR PERO SIN LAS OPCIONES Y LA PROFUNDIDAD DE LOS DOCE DE EYETOY: PLAY 2»

nuestros simios ya que el juego nos permite crear perfiles con nuestro nombre, fotografía y el aspecto que queramos (con diferentes sombreros, capas y demás accesorios). De igual forma, podremos acceder a los minijuegos de manera independiente y, si bien hay que decir que a priori su catálogo es muy extenso si lo comparamos con el de *EyeToy: Play 2* (que incluía 12 minijuegos), lo cierto es que el título de **Sony C.E.** añadía muchas más opciones y más desarrollo que ***Monkey Mania***. Aunque ofrece minijuegos muy originales como *Monos En El Trabajo* en el que tenemos que llevar a los pequeños simios de un lado a otro de la pantalla utilizando nuestro cuerpo como puente o *Peluquería De Simios* en el que tendremos que dar a cada cliente el estilismo adecuado, también hay otros títulos como *Maestro Karateka* en el que pasaremos más tiempo pasando las pantallas de presentación y de instrucciones (algo que llega a resultar realmente tedioso) de lo que luego durará el juego en el que con un golpe de mano deberemos partir el mayor número posible de tejas. Otro punto negativo sería lo difícil que resulta introducir un nombre letra a letra o elegir un minijuego sin recurrir al mando porque la disposición en parrilla de las opciones nos llevará muchas veces a cambiar involuntariamente la selección antes de alcanzar con el brazo la opción de Aceptar. En cualquier caso, aunque no supere el gran nivel de *EyeToy: Play 2* y se echen de menos algunos extras, ***EyeToy: Monkey Mania*** cuenta a su favor con opciones multijugador de hasta cuatro personas simultáneas y consigue con creces su objetivo, que no es otro que entretener a los más pequeños y a todos aquellos que deseen pasar un buen rato con la cámara *EyeToy* y sin demasiadas complicaciones. ■ ***Supernena***

ET: MONKEY MANIA

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un amplio catálogo de minijuegos con Pipo de Ape Escape.
[+] Hasta cuatro jugadores de forma simultánea.
[-] Algunos menús obligan a echar mano del mando.
[-] La experiencia de juego está constantemente interrumpida.

3+

85 **GRÁFICOS:** En la línea divertida y colorista de la saga Ape Escape, responden a lo que se espera en un juego de este tipo.

79 **AUDIO:** No hay mucha variedad de FX y las melodías también terminan siendo repetitivas.

82 **JUGABILIDAD:** A veces tendremos que recurrir al mando para elegir un minijuego o introducir un nombre.

88 **DURACIÓN:** Tiene 50 minijuegos, algunos de ellos desbloqueables, opciones multijugador y el modo Tablero.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Un título de cincuenta sencillos minijuegos y la posibilidad del modo Tablero que el público infantil sabrá apreciar pero que no está a la altura de la segunda entrega de EyeToy: Play ni en jugabilidad ni en desarrollo.



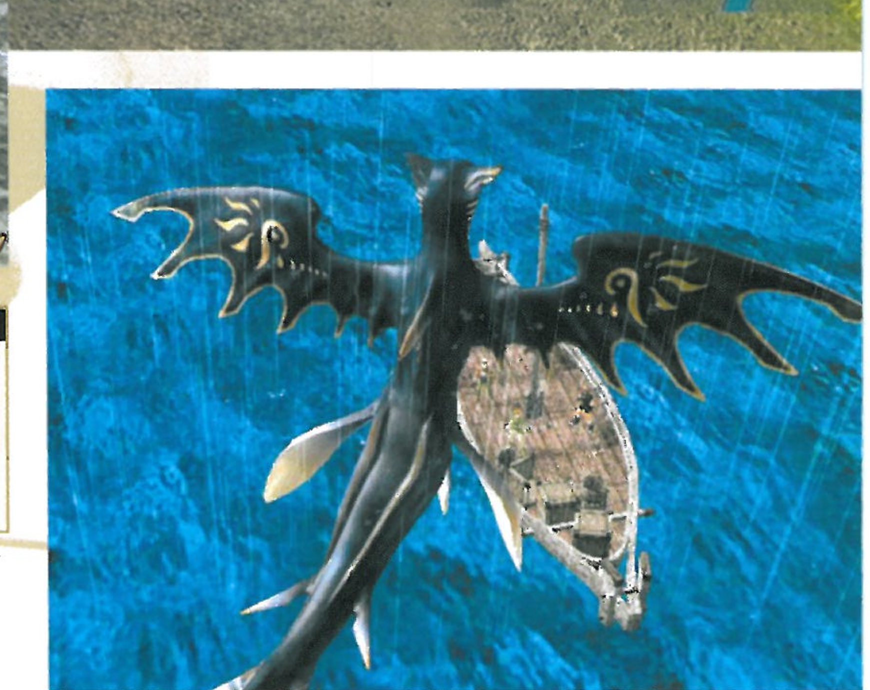
(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



■ Cómete el plátano cuando no mire la profe o ayuda a Pipo a saltar obstáculos





Durante nuestra travesía por el mar seremos atacados por multitud de enemigos y los combates tendrán lugar sobre la cubierta de nuestro barco

COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCET
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES:
1 ARCHIPIÉLAGO
PERSONAJES: 108
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 98 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,99 €

http://www.konami.com/gs/suikoden4

SUIKODEN IV

Aventuras en alta mar de la mano de Konami

Tras maltratarnos al dejarnos sin poder disfrutar de la tercera entrega en Europa, **Konami** se ha decidido a traer todo su catálogo (incluyendo rarezas de la talla de *Y's VI*) a Occidente. Y la decisión no podía haber sido más acertada, pues los dos primeros capítulos de la saga aparecidos en **PSone** fueron todo un éxito. La historia de ***Suikoden IV*** nos sitúa en un grupo de islas en medio de un inmenso mar. Basándose en una antigua leyenda popular de origen chino, al igual que sus predecesores, nos cuenta la historia de un grupo de 108 personajes que se unen en una gran aventura a lo largo de todo el mundo. Y es que ésta siempre ha sido una de las mayores bazas de *Suikoden*: la variedad de personajes, todos ellos con su propia personalidad y trasfondo personal. *Ninjas* combatirán al lado de bucaneros, y razas de todo tipo (no sólo humanos) convivirán en perfecta armonía a medida que vayamos reclutándoles. Los caballeros del reino de Gaien (entre los que se encuentra nuestro anónimo protagonista) comenzarán la odisea en busca de las 27 «Runas Verdaderas», eje central del argumento. Para ello tendrán que utilizar embarcaciones de todo tipo, siendo este elemento la gran novedad de la entrega. Cada una de las localizaciones cuenta con un puerto, y para movernos entre ellos emplearemos un sencillo sistema mediante el cual basta fijar el destino en el mapa y dejar apretado un botón del mando. En cualquier momento podremos subir a cubierta y, cuando consigamos el gran galeón que nos servirá de base de operaciones, podremos interactuar con el resto de los personajes de nuestro grupo. Los combates se presentan en tres formas diferentes. Los típicos entre un pequeño número de nuestras unidades (cuatro en esta ocasión) y los enemigos

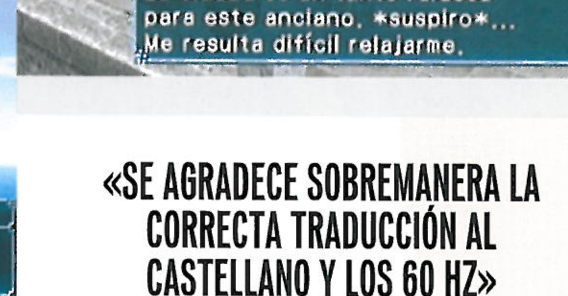


■ Las batallas navales debutan en esta cuarta entrega de la saga de Konami



UNA SAGA MUY VETERANA

Poco después del lanzamiento de la primera **PlayStation**, allá por 1995, **Konami** puso a la venta la primera entrega de *Suikoden*. Los gráficos recordaban aún a las mejores producciones para las consolas de 16 *bits*, pero rápidamente caló entre los usuarios. Este capítulo y su secuela aparecida en 1999 llegaron a España. No ocurrió lo mismo con la tercera, aparecida hace ya casi tres años en Japón.



«SE AGRADECE SOBREMANERA LA CORRECTA TRADUCCIÓN AL CASTELLANO Y LOS 60 HZ»

son aleatorios, poseen una frecuencia demasiado elevada (en las mazmorras y durante las travesías cada pocos metros seremos asaltados) y nos permiten emplear no demasiadas técnicas (golpes normales, ataques combinados entre dos personajes concretos y magias), pero a cambio son bastante ágiles. Los duelos «uno contra uno» aparecen en los momentos álgidos, y se desarrollan mediante un sistema de «piedra, papel, tijera». Por último, las batallas navales tienen lugar también cuando el guión así lo determina y sobre una cuadrícula en la que moveremos las embarcaciones por turnos. En general todos estos sistemas son bastante sencillos, dejando de lado la complicación de que hacía gala la tercera edición. Como veis variedad no falta, y lo mismo ocurre con las localizaciones. Cada isla es difrente al resto, y aunque los escenarios nunca llegan a ser espectaculares, al menos ofrecen alicientes para seguir avanzando. Hablar con cientos de personajes, conseguir objetos con los que decorar nuestro cuartel general e incluso comerciar con bienes entre los diferentes pueblos serán otras de las tareas a realizar. Un punto importante son los minijuegos, tanto por su variedad como por la diversión que pueden proporcionar. Hay que destacar, por otro lado, la correcta traducción al castellano y la opción de 60 Hz., motivos por los que felicitar a **Konami**. En resumen, a pesar de que no se trata del mejor capítulo de la saga, sigue manteniendo la mayoría de las cualidades necesarias para gustar a casi todos. ■ ***Dani3po***

SUIKODEN IV

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es un Suikoden, y eso basta para atraer a los usuarios.
[+] La mecánica de ir reclutando variados personajes.
[-] La frecuencia de las batallas puede desesperar.
[-] El sistema de combate se ha simplificado en exceso.

7+

8.8 **GRÁFICOS:** Un motor fluido y unos escenarios amplios y variados, aunque la paleta cromática es algo apagada.

8.7 **AUDIO:** Destaca la interpretación de las voces (aunque sea en inglés). La BSO no está a la altura de otros clásicos del rol.

9.0 **JUGABILIDAD:** Es tan accesible que cualquier jugador (sea fan o no de la saga) podrá hacerse con él en media hora.

9.2 **DURACIÓN:** La dificultad es media-baja, aunque la aventura es larga y cuenta con multitud de objetivos ocultos.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: La cuarta encarnación de esta serie cambia de rumbo para hacerse más accesible a todos los usuarios. Pierde parte de su encanto, aunque sigue siendo una muy buena opción para los que gusten de las batallas por turnos.



PlayStation 2 Revista Oficial - España



■ Los minijuegos como el de los dados serán muy comunes





■ El vestuario, o más concretamente su práctica ausencia, es uno de los mayores alicientes visuales de Rumble Roses

RUMBLE ROSES

El juego de lucha libre que te pondrá al borde del infarto...

Desde hace más de una década, los simuladores de lucha libre han sido considerados una exótica curiosidad dentro de los planes de lanzamiento de compañías como **THQ** o **Acclaim**. Las contadas unidades que llegaban a España desaparecían de las tiendas en manos de *fans* del *wrestling*, auténticos «hardcore gamers» que atesoraban una entrega tras otra de la saga *Smackdown*. Así ha sido hasta que **Konami** ha tomado cartas en el asunto para convertir a la lucha libre en un fenómeno de masas. ¿De qué forma? Creando el juego de *wrestling* más tórrido de la historia. **KCE Tokyo** y **Yuke's** (los mayores expertos en juegos de *wrestling*) han unido sus fuerzas para dar vida, a partir del motor gráfico de *WWE Smackdown! Here Comes The Pain*, a un imponente desfile de chicas que combatirán con la furia de Hulk Hogan y Cía. mientras visten minúsculos bikinis. La receta de ***Rumble Roses*** es la misma que la utilizada por **Tecmo** en *Dead Or Alive Xtreme Volleyball*: mucho erotismo y unos gráficos que quitan el aliento. En el caso de ***Rumble Roses*** el mérito es doble, ya que **Yuke's** y **KCET** han tenido que hacer cabriolas con el *hardware* de **PlayStation 2** para dar vida a las 11 luchadoras, cada una de ellas compuesta de 10.000 polígonos. El *bump mapping* y una fantástica animación dan la puntilla al conjunto,

«KONAMI HA SEGUIDO EL CAMINO MARCADO POR TECMO Y SU DEAD XTREME VOLLEYBALL»

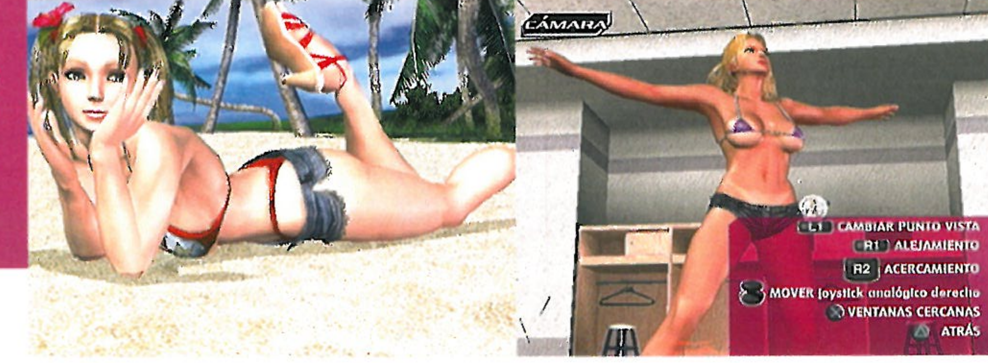


COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: YUKE'S & KCE TOKYO
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 2
LUCHADORAS: 11 (X2)
CONTINUACIONES: INFINITAS
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 86 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 59,90 €

http://www.konami.com

GALERÍA

Elige luchadora, hazla 100% benévola o maligna, gana el campeonato y desbloquearás su galería. Podrás mover la cámara a tu antojo alrededor suyo mientras calienta en el vestuario. Y si defiendes con éxito el título, la verás en la playa.





VOW SYSTEM

Accesible desde el modo Exhibición, el *Vow System* es la llave para disputar el campeonato y te permitirá cambiar la «actitud» de tu personaje para desbloquear su versión antagónica. Sólo tendrás que cumplir los tres juramentos «vows» que hayas elegido antes de cada combate: ejecutar un *lethal move*, no salir del ring, atacar 5 veces con un arma...





Cada personaje cuenta con su propia secuencia de presentación... Y algunas te dejarán sin aliento



REIHO

BENÉVOLA | PERVERSA

DIXIE

BENÉVOLA | PERVERSA

BIENVENIDA AL LADO OSCURO

Cada luchadora cuenta con su propia versión antagónica. Las chicas buenas tienen un reverso canalla, y viceversa. Para desbloquearlas deberás recurrir al *Vow System*, pero merecerá la pena: los mejores bikinis los llevan las chicas malas.

logrando un espectáculo gráfico sin parangón con otros simuladores de *wrestling* para consola. Al estar enfocado al público general, ***Rumble Roses*** ofrece un control más simplificado a cambio de reducir la lista de movimientos de los luchadores. El resultado es un juego de *wrestling* muy accesible, gráficamente deslumbrante, que hará las delicias de los jugadores masculinos. Y es que **Konami** no se ha contentado sólo con esculpir 11 explosivas chicas y vestirlas con lo mínimo, ¡también las ha puesto a luchar en barro! Esta modalidad de *wrestling*, ampliamente extendida en los bares más sórdidos del profundo Sur de Estados Unidos, supuso un *handicap* más para los grafistas y programadores de ***Rumble Roses***, ya que debían reproducir de forma realista la física del barro sobre la piel de las luchadoras. El color y la textura del lodo no están muy conseguidas, pero es todo un espectáculo ver como el barro se escurre por el cuerpo de las chicas mientras luchan sin descanso. Afortunadamente, ***Rumble Roses*** no es sólo erotismo exacerbado (al estilo de los *Outlaw Volleyball* de **TDK**), sino que ofrece toda la jugabilidad y la diversión que se espera de un título **Konami**. Eso sí, carece del juego On-line y de la variedad de modos y personajes de *Smackdown Vs Raw*. La elección entre ambos no es fácil, pues el simulador de **THQ** es el juego de *wrestling* más completo de los últimos años, mientras que **Rumble Roses** gana por goleada en el apartado gráfico. Aunque algo me dice que tras ver estas pantallas, tu decisión ya está tomada... ■ ***Nemesis***

RUMBLE ROSES

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El modelado de las chicas, ¡tu PlayStation 2 echará humo!
[+] El manejo de las luchadoras es bastante simple.
[-] Con tanta carga sexual... ¿Cómo puede tener un PEGI +12?
[-] Smackdown Vs Raw es mucho más completo.

9.4 **GRÁFICOS:** Te quedarás con la boca abierta viendo a las luchadoras... ¡Y no sólo porque combatan con poca ropa!

9.0 **AUDIO:** Voces en inglés. La pegadiza canción de la intro es una versión del éxito de David Lee Roth, «Yankee Rose», de 1986.

8.9 **JUGABILIDAD:** Control mucho más accesible que los Smackdown. El sistema de Counters falla a veces.

8.0 **DURACIÓN:** Aún contando las versiones antagónicas de cada luchadora, la cifra de personajes y modos de juego es escasa.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Sería un hipócrita si dijera que me ha indignado el erotismo de Rumble Roses. Me lo he pasado en grande desbloqueando luchadoras y trajes. Lo único que le ha faltado para ser perfecto es haber añadido más modos de juego.



SHADOW HEARTS COVENANT

Aruze y Midway nos traen uno de los grandes RPG del año

COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: ARUZE/NAUTILUS
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN.
GÉNERO: RPG
FORMATO: 2 DVD-ROM
JUGADORES: 1
LOCALIZACIONES: 30
PERSONAJES: 8
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 85 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.shadowheartscovenant.com

Cuando un juego no llama la atención desde un principio, siempre es aconsejable otorgarle una segunda oportunidad, sobre todo cuando el título en cuestión ha obtenido el reconocimiento de la crítica de medio mundo. Este es el caso de la segunda entrega de *Shadow Hearts*, el RPG que visitó **PS2** hace más de tres años por primera vez. El argumento sigue las particulares directrices de su predecesor. De hecho, se trata de una secuela directa que tiene lugar un año después, todavía en plena Primera Guerra Mundial. Karin, una oficial del ejército alemán, es enviada a una pequeña población francesa que aún se resiste a la invasión germana. El motivo parece ser un extraño monstruo que consigue acabar con todos los que se acercan. Pero cuando la joven llega allí acompañada de un oscuro exorcista, se da cuenta de que el monstruo en realidad es un hombre, y el verdadero enemigo es su compañero, que pertenece a una peligrosa secta que amenaza a la humanidad entera. Así pues, Karin se une a Yuri (que no es otro que el protagonista de la primera entrega) y deciden desenmascarar a la susodicha organización. El argumento poco tiene que ver con otros juegos de rol, pues mezcla elementos históricos reales con todo tipo de mitología fantástica. Personajes como Rasputín, la dinastía Romanov (los últimos Zares), Anastasia y demás contemporáneos enriquecen una historia que nos atrapará desde el primer momento. Además, los protagonistas de la aventura (ocho en total, aunque sólo cuatro de ellos permanecerán durante las luchas) son completamente diferentes y rebosan personalidad. Yuri es el «chico malo» al que pierde su chulería, Joachim es el típico héroe



CADA LOCO CON SU TEMA

Para conseguir nuevas habilidades, cada personaje tiene sus métodos. Gepetto deberá encontrar cromos de hombres «semidesnudos» de todo el mundo, Karin fragmentos de la partitura de «El Anillo de los Nibelungos», y Yuri recopilar almas de los enemigos vencidos para potenciar sus fusiones.



■ El «Anillo del Juicio» aparecerá en las batallas cada vez que realicemos una acción, y determinará su éxito

de acción sin demasiado intelecto... Todo un elenco memorable. Por si fuera poco, los sistemas que utilizan para luchar y para mejorar sus habilidades también varían de unos a otros, y personalizarlos a nuestro gusto es casi tan divertido y complejo como la aventura en sí. El desarrollo muestra a Yuri (aunque en algunas ocasiones tendremos que controlar a otro personaje en solitario) mientras investiga muy variadas zonas, localizaciones de Europa y Asia en su mayoría. Ciudades como París, Southamptom, Florencia o Yokohama (donde relacionarnos con otros personajes y tomar información) se alternan con «mazmorras», en muchos casos laberínticas, donde lucharemos con los enemigos. Estas batallas nunca llegan a aburrir, en parte porque no son tan abundantes como en otros títulos y por la inclusión del «Anillo del Juicio», que ya aparecía en la primera parte y que premia nuestra habilidad con mayor daño a los enemigos. Además de los *combos* (incluso con otros personajes) podremos emplear magias y las habilidades típicas de cada personaje; Gepetto emplea sus marionetas «elementales, Yuri sus transformaciones, Lucía la «aromaterapia» y el Tarot, etc. El apartado gráfico no es demasiado brillante, cosa que empeora con la nefasta conversión PAL, pero se perdona este detalle por todas sus virtudes jugables, a las que hay que sumar cientos de misiones alternativas y minijuegos. Toda una sorpresa. ■ ***Dani3po***

«CADA UNO DE LOS PERSONAJES CUENTA CON UN CARISMA TOTALMENTE ÚNICO»


SHADOW HEARTS C.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La historia es un ejercicio de documentación e imaginación
[+] El carisma de todos y cada uno de los personajes.
[+] Los variados sistemas de juego.
[-] Los bordes PAL y la ausencia de traducción al castellano.

12+

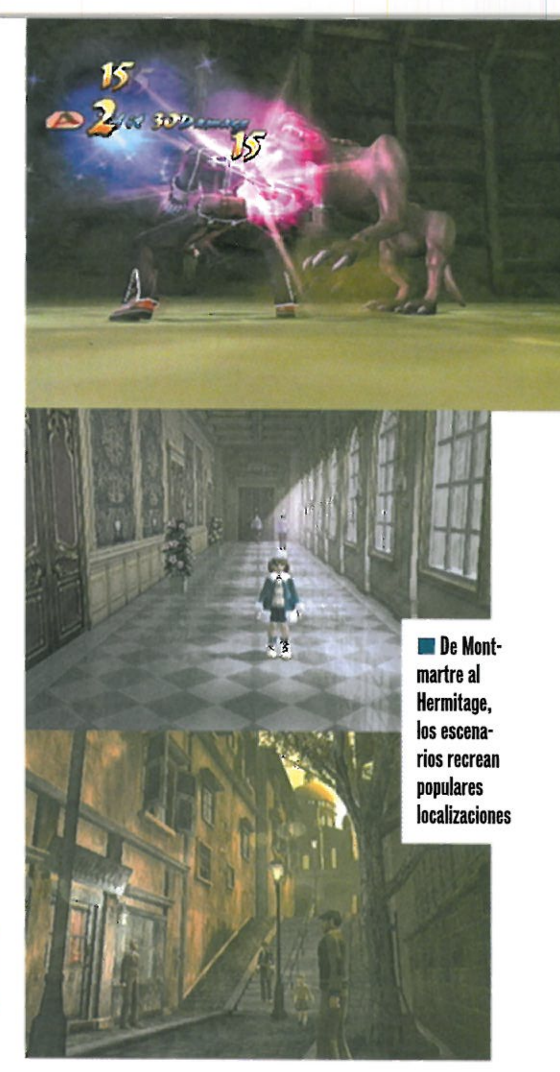
8.6 **GRÁFICOS:** Los bordes de la versión PAL y la escasez de detalle en los personajes contrastan con algunos bellos escenarios.
9.3 **AUDIO:** Siempre suena el tema perfecto para acompañarnos. El tema de las batallas es realmente memorable.
9.4 **JUGABILIDAD:** Si jugamos más de una hora, nos encontraremos sumergidos en una aventura ineludible.
9.5 **DURACIÓN:** Más de cuarenta horas y si queremos descubrir todos sus secretos puede hacerse casi eterno.

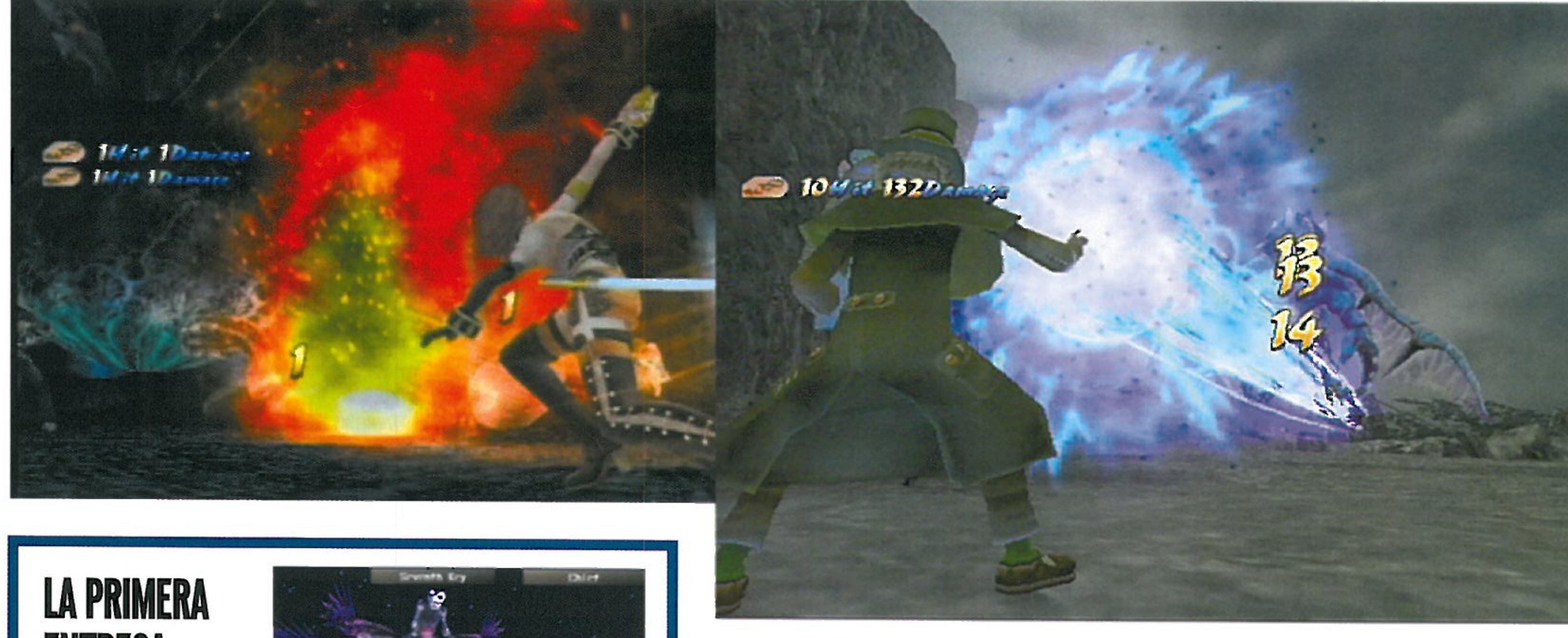
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: No esperábamos que la segunda entrega del discreto Shadow Hearts mejorara tanto. La historia, los personajes, el desarrollo del juego y de las batallas... Todo ha sido cuidado para ofrecer una experiencia realmente única.

9.3 (SOBRE 10)

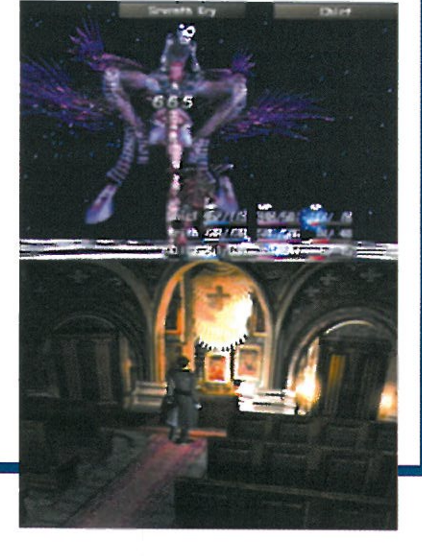
PlayStation 2


■ De Montmartre al Hermitage, los escenarios recrean populares localizaciones



LA PRIMERA ENTREGA

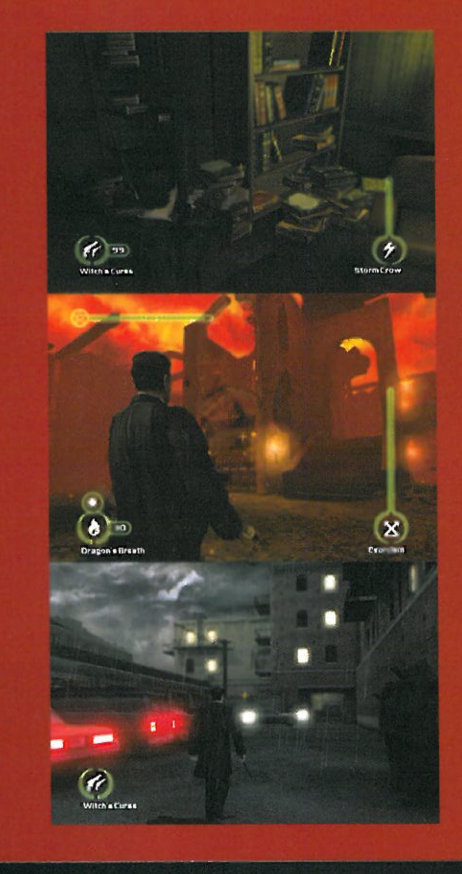
Allí por 2001 los mismos creadores nos ofrecieron el primer capítulo, que se convirtió en uno de los pioneros del género en **PlayStation 2.** Presentaba fondos prerrenderizados frente a los tridimensionales de su secuela y, en general, era bastante más limitado en todos sus aspectos.




■ Las bellas secuencias de vídeo no son muy abundantes, a pesar de los dos DVD del juego

EL CAZADOR SOLITARIO

John Constantine es un fumador empedernido, al que también le gusta ahogar sus penas en una botella. Su sentido del humor va muy en consonancia con su trabajo, una especie de detective de novela negra y exorcista al mismo tiempo. Hasta ahora se ha dedicado a capturar demonios, lo que le ha llevado a viajar hasta el infierno. Un lugar que visitará a menudo durante el juego, representando el lado tenebroso de la ciudad de Los Ángeles. John tan sólo puede fiarse de sí mismo ya que sus enemigos se lo pondrán muy difícil.



Esta raza de demonios nos trae al recuerdo la mascota de la banda inglesa, Iron Maiden

VIDEO DEMO INCLUIDA EN EL DVD-ROM

CONSTANTINE

El implacable cazador de demonios: Mr. Keanu Reeves



COMPAÑÍA: SCI
DESARROLLADOR: BITS STUDIOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 14
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 90 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.proein.com

Desde el infierno nos llega un título basado en la historia de un cazador de demonios. A simple vista, un planteamiento así no tendría mayor repercusión que la reputación que se pudiera ganar la calidad intrínseca del juego. Sin embargo, detrás de este proyecto para **PlayStation 2** se encuentra un nombre como Keanu Reeves, que ha prestado su figura para confeccionar al héroe digital y es además protagonista del filme en el que está basado ***Constantine***. Pero la historia original se ha inspirado en el cómic *Hellblazer*, del aclamado guionista gráfico Alan Moore. La aventura poligonal sigue la historia del largometraje, en un continuo viaje entre el infierno y la moderna ciudad de Los Ángeles, en el que John Constantine se enfrentará a los demonios para eliminarlos de la faz de la tierra. Técnicamente, **Bits Studios** no se ha despeinado, no se puede decir que hayan destacado mucho por productos anteriores para esta consola, *Rogue Ops* y *Die Hard: Vendetta*, ya que la mayor parte de su carrera ha transcurrido entre los circuitos de las diferentes encarnaciones de Game Boy. En cualquier caso, ***Constantine***, si no se ha visto la película, sorprende con algunas de sus secuencias CG y porque se reconoce a Keanu Reeves nada más ver a John. El motor gráfico no es muy suave aunque no llega a interferir en los encarnizados combates contra demonios y otras criaturas del averno. Sin embargo, la animación no ha sido un aspecto que se haya depurado hasta el límite, lo que nos deja a un protagonista con una rutina de movimientos bastante limitada, un inconveniente que también afecta a los monstruos. Los entornos pueden llegar a tener numerosos elementos en pantalla, como ocurre en el primer nivel del infierno con

UN ARSENAL DE OTRA DIMENSIÓN

Dadas las características de su trabajo, ***Constantine*** no puede confiar en armas normales. Su equipación ha sido diseñada para exterminar demonios, como una escopeta cuyo disparo dibuja una cruz, un lanzallamas e incluso una variada colección de originales hechizos que se ejecutan realizando un *combo*.



coches volando, bestias acosando a John y otros efectos visuales. Pero estéticamente su diseño resulta hasta cierto punto minimalista, tanto en la profusión de detalles como en la elaboración de los mismos. Hablando ya de la jugabilidad, es posible que más de uno necesite ajustar los controles para obtener un mejor rendimiento, sobre todo a la hora de apuntar y teniendo en cuenta que el juego es básicamente un *shooter* con ligeros toques de aventura, aunque nuestro héroe también puede utilizar poderosos hechizos para los momentos más comprometidos que irá aprendiendo a lo largo de su viaje. La verdad es que nos encontramos ante un juego que cumple con lo básico para incentivar la diversión, que ya es mucho para ser un título basado en la licencia de una película. Puede criticársele que es algo repetitivo, un factor que se da en muchos títulos y que al final se verá compensado si nos gusta la temática y la mecánica es fluida de forma que responda en todo momento a las demandas del jugador y, por supuesto, cuando el apartado técnico es notable en todas sus vertientes o se es fan incondicional de una estrella como Keanu Reeves. ■ ***R. Dreamer***

«CONSTANTINE HA SIDO TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO»

CONSTANTINE

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Si te gusta, los exorcismos y eliminar demonios a tiros.
- [+] Que Keanu Reeves le ponga cara al héroe.
- [-] El motor gráfico no es muy suave y las animaciones simples.
- [-] La mecánica es repetitiva.

16+

8.2 **GRÁFICOS:** No es una joya, el motor gráfico renquea y las animaciones no están muy elaboradas.

8.5 **AUDIO:** El juego ha sido doblado al castellano, aunque los efectos sonoros resultan algo básicos para PlayStation 2.

8.0 **JUGABILIDAD:** John dispone de diferentes armas, muy originales, para eliminar demonios, aunque puede ser algo repetitivo

8.6 **DURACIÓN:** El argumento se puede convertir en un buen hilo conductor para llegar al final, será cuestión de paciencia.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Dada las características de la película, es una pena que Bits Studios no se haya esforzado más, porque nos podrían haber ofrecido uno de esos títulos que hacen época. En su lugar, nos conformamos con este divertido sucedáneo.



8.2 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: RED ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
DEMONIOS: 48
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 608 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 49,99 €

http://www.es.atari.com

BLOOD WILL TELL

De mero despojo humano a héroe de leyenda

La presentación del juego deja bien claro que está basado en el trabajo del «padre» del manga japonés, Osamu Tezuka. Concretamente en su manga *Dororo*, que es la base argumental de esta aventura. Un padre despiadado vende 48 miembros del cuerpo de su hijo, Hyakkimaru, a otros tantos demonios a cambio de poder. Años después, el joven se convierte en un héroe cuyo cuerpo es un amasijo de retales artificiales en busca de los demonios que le arrebataron su «humanidad». Después de una extensa introducción animada, Hyakkimaru comienza su viaje junto a un muchacho llamado Dororo, al que se le pueden dar una serie de sencillas órdenes directas como buscar en el escenario o echar una mano atacando a los enemigos. Gráficamente, ***Blood Will Tell*** sobrepasa la barrera de lo correcto para dejarnos alguna que otra perla, ya sea en la variedad de escenarios o en el particular diseño de los jefes finales. La animación de los protagonistas, sin llegar a estar depurada, es más que aceptable así como diversos efectos como el polvo barrido por el viento. De todas formas, el juego tiene un pequeño problema. Entre cada uno de los 48 monstruos que Hyakkimaru ha de eliminar, el viaje se vuelve bastante tedioso. Cuando el único objetivo es completar una original secuencia de *combos* para obtener una recompensa, una y mil veces, hasta que finalmente alcanzamos la guarida del susodicho demonio es muy posible que nuestra paciencia se haya agotado por el camino. ■ ***R. Dreamer***

EL CÓMIC: DORORO

El cómic original, de donde se ha extraído el argumento para el juego, fue publicado de forma semanal entre el 27 de agosto de 1967 y el 22 de julio de 1968, en el «Weekly Shonen Sunday». Osamu Tezuka nunca finalizó la serie de forma oficial, que no ha visto la luz en España, todavía.

BLOOD WILL TELL

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La historia de Hyakkimaru y los 48 demonios.
[+] El diseño y patrones de ataque de los 48 demonios.
[-] Lo que se tarda en llegar de la guarida de un demonio a otro sin que apenas suceda nada relevante en el argumento.

12+

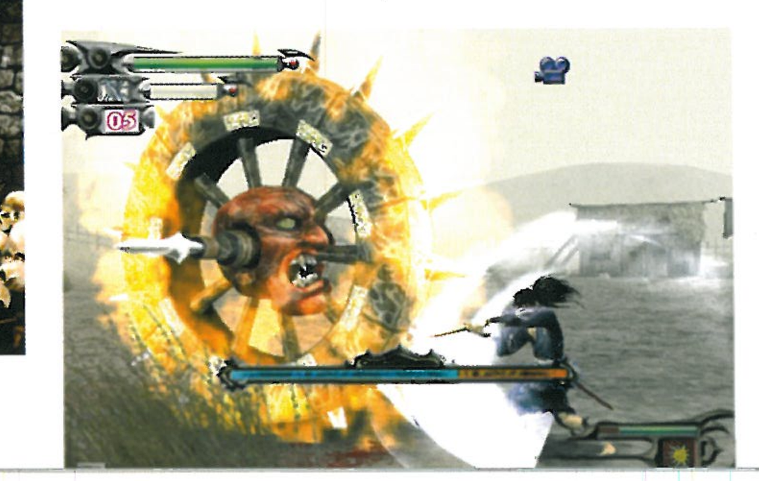
8.7 **GRÁFICOS:** El sello de Osamu Tezuka queda patente en los diseños virtuales, aunque no se ha afinado hasta la perfección.
8.9 **AUDIO:** Por desgracia, diálogos en inglés, junto a una variada y correcta batería de efectos de sonido y música orquestal.
8.1 **JUGABILIDAD:** Básicamente nos encontramos ante un beat'em-up con un excelente guión, lástima de tiempos «muertos».
8.6 **DURACIÓN:** El juego da mucho de sí con el modo Historia, aunque hay nuevas opciones que descubrir al terminar éste.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Blood Will Tell es uno de esos juegos que o enamora desde un primer instante, o le vamos a encontrar un fallo como excusa para aparcarlo en la estantería. Sin duda, es un buen juego pero no es digno de estar entre los mejores.



«LA MAGIA DEL DIBUJANTE QUE SENTÓ LAS BASES DEL MANGA CONDENSADA EN UN JUEGO»



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCET
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 2
FASES: 7
VIDAS: 5
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 110 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 49,90 €

http://www.konami-europe.com

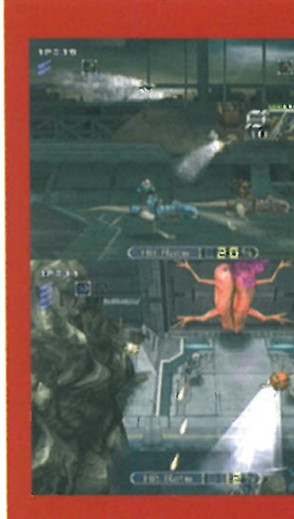
NEO CONTRA

El desafortunado retorno de una franquicia mítica

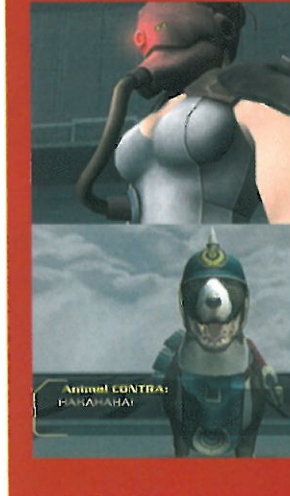
¿Cómo adaptar las sagas clásicas a los nuevos tiempos? ¿Ofrecer lo mismo con mejores gráficos o renovar también la mecánica? La elección es difícil y, en la mayoría de los casos, el resultado no deja satisfecho a nadie. **Konami** acertó ampliando las fronteras del universo *Castlevania* con el inolvidable *Symphony Of The Night* pero naufragó estrepitosamente con la entrega **PS2**. Algo parecido ha sucedido con este segundo *Contra* para **PlayStation 2**, al que ha querido dotar de una vista aérea, heredada directamente del *Super Contra: Alien Wars* de SuperNintendo. Sobre el papel, la idea no era mala (la lista de grandes *shooters* con vista cenital es interminable: *Mercs, Smash TV*...), pero los problemas aparecen con la decisión de implementar un segundo plano, aéreo, desde donde atacan algunos enemigos. A la legendaria dificultad de los *Contra* se le añade ahora la obligación de utilizar un segundo botón (el Triángulo del *pad*) para neutralizar a los enemigos situados en este plano superior. El resultado, un verdadero agobio que complica innecesariamente una mecánica que se había mostrado infalible durante los últimos lustros.

«SE INCORPORA UN SEGUNDO PLANO DE DISPARO QUE MULTIPLICA LA DIFICULTAD»

Además, los creadores de *Neo Contra* (casualmente, los mismos que los del muy superior *Contra Shattered Soldier*) parecen tomarse a guasa la propia saga, no sólo por las delirantes habilidades de sus dos protagonistas (son capaces de corretear sobre las aspas de un helicóptero) sino por la aparición de jefes tan lamentables como «Animal Contra», un perro parlanchín ataviado con un casco prusiano. Todos estos motivos hacen que *Neo Contra* no salga bien parado en comparación con *Contra: Shattered Soldier*. Incluso después de dos años, *Shattered* sigue siendo muy superior. ■ ***Nemesis***



■ En este nuevo Contra volveremos a encontrarnos con extravagantes criaturas



■ Neo Contra encierra algunas sorpresas (¿quién es esa misteriosa mujer?) y el jefe más lamentable de la historia, Animal Contra

NEO CONTRA

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Pese a sus deficiencias, un Contra siempre será un Contra.
[+] Oculta infinidad de extras y finales alternativos.
[-] Animal Contra es el jefe más ridículo de toda la saga.
[-] El nuevo plano aéreo complica innecesariamente la mecánica.



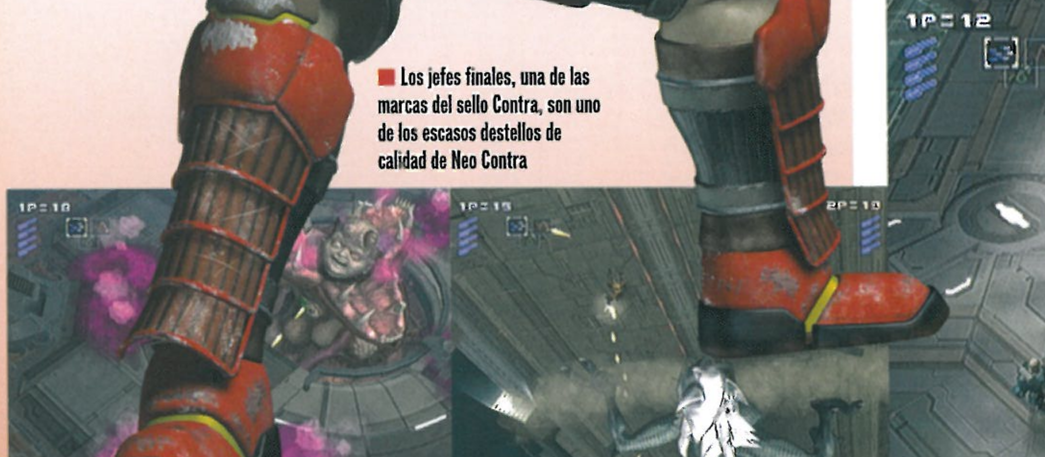
8.4 **GRÁFICOS:** Los jefes están bastante bien, pero no alcanzan ni de lejos la espectacularidad de los de Contra Shattered Soldier.
8.0 **AUDIO:** Techno desatado para acompañar el martilleo de tu ametralladora. ¡Cuánto echo de menos la música del Contra de SNES!
7.9 **JUGABILIDAD:** La incorporación de un segundo botón de disparo (plano aéreo) multiplica la ya elevada dificultad del juego.
8.7 **DURACIÓN:** Para compensar su exagerada dificultad, Neo Contra ofrece multitud de extras y finales alternativos.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El lanzamiento de un Contra siempre es buena noticia para los amantes de los shooters. Lástima que éste no alcance ni de lejos la calidad de Contra Shattered Soldier. Incluso después de dos años, éste sigue siendo superior.

8.0 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



■ Los jefes finales, una de las marcas del sello Contra, son uno de los escasos destellos de calidad de Neo Contra



PlayStation®2
Revista Oficial - España

CONCURSO

KING OF FIGHTERS
MAXIMUM IMPACT

Virgin Play y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a participar en uno de los torneos de lucha más legendarios, King Of Fighters, por primera vez en 3D para PlayStation 2. Para ganar uno de los 20 lotes compuestos por el juego KOF Maximum Impact + 1 gorra oficial de Fatal Fury, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 17 de marzo.

20 LOTES
JUEGO + GORRA (OFICIAL DE SNK)



IGNITION entertainment
SNK PLAYMORE
Virgin
12+

¿Quién es el personaje de la gorra?

A) Terry Hulk B) Terry Bogard C) Terry Torio

CONCURSO «KOF MAXIMUM IMPACT»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **kofps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje:

kofps2 A

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de marzo.

La trama se desarrolla mediante secuencias casi estáticas dibujadas a mano por los grafistas



COMPAÑÍA: KOEI
DESARROLLADOR: NIPPON ICHI
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN.
GÉNERO: ESTRATEGIA/RPG
FORMATO: CDROM
JUGADORES: 1
FASES: INFINITAS
UNIDADES: +100
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 302 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

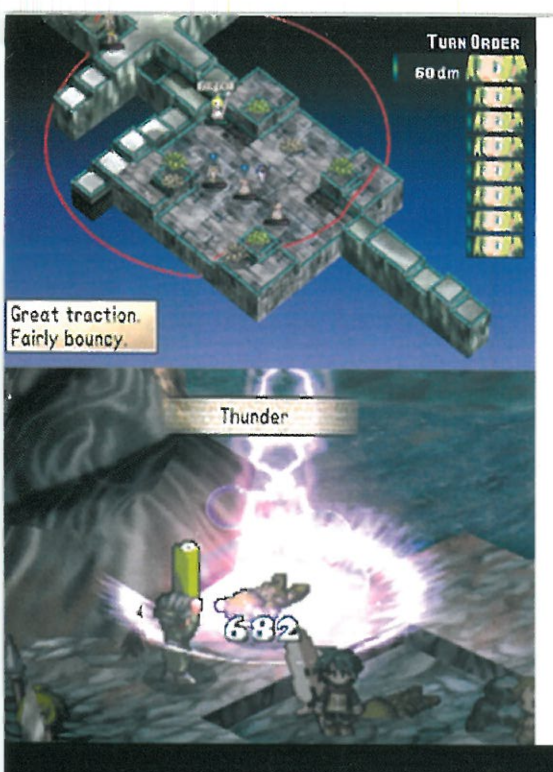
http://www.nisamerica.com/games/pb

PHANTOM BRAVE

El ejército de las tinieblas en versión «anime»

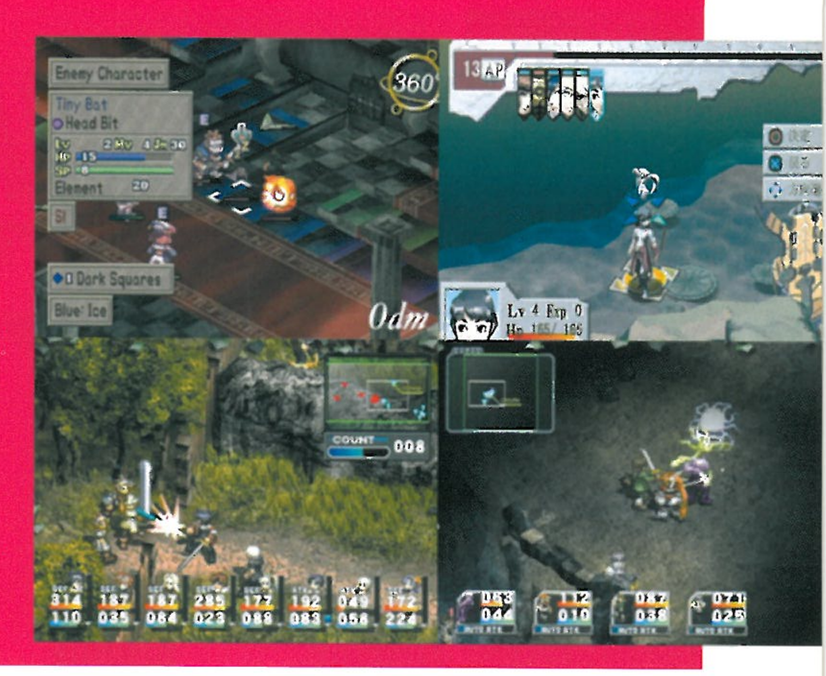
Tras el relativo éxito conseguido con sus dos anteriores producciones (aunque ***La Pucelle Tactics*** aparecerá en Europa dentro de unos meses) la desarrolladora japonesa **Nippon Ichi** sigue en su empeño de ofrecer al jugador estos títulos que mezclan la estrategia con el RPG. La verdad es que al ver las capturas muchos podréis pensar que nos encontramos ante una secuela de *Disgaea*, y la verdad es que en muchos aspectos es así, ya que comparte muchos elementos de su mecánica y jugabilidad. Sin embargo, el argumento es totalmente original. El personaje central del juego es una joven llamada Marona, que vive en soledad en una pequeña isla, acompañada sólo por los fantasmas. Marona es una «chroma», término que designa en el mundo de ***Phantom Brave*** a aquellos que pueden comunicarse con los sujetos del más allá. Esta habilidad de la chica hace que sea marginada por el resto de la sociedad, aunque ella no ceja en su empeño de ayudar a todos los prójimos en problemas. Su mejor amigo, Ash, es también un fantasma, que antes de morir juró a los padres de ella protegerla de todo mal. Sin duda, se trata de un planteamiento muy original, como es norma en la casa, y lo mejor de todo son las hilarantes conversaciones entre los personajes, que se desarrollan mediante pantallas casi estáticas. Lástima que el juego se haya quedado en inglés, pues de esta manera no

«LOS QUE DISFRUTARON CON DISGAEA ENCONTRARÁN UN TÍTULO A SU MEDIDA EN ESTE PHANTOM BRAVE»



UN GÉNERO DE MODA

Esta mezcla de estrategia y RPG de la que hace gala ***Phantom Brave*** parece tener actualmente bastante aceptación entre los usuarios, como demuestra la avalancha de títulos que se avecinan. La propia **Koei** lanzará dentro de unos meses *La Pucelle Tactics*, otra producción de **Nipon Ichi**. **Atlus**, por su parte, pondrá a la venta próximamente en Estados Unidos *Stella Deus*. Por último, la genial **Working Designs** acaba de lanzar *Growlanser Generations*, que reúne dos capítulos de la saga.







■ **Esta es la isla que nos sirve de base de operaciones, donde se encuentra la casa de Marona. En ella podremos curar al grupo entero, crear nuevas unidades o introducirnos en mapas generados aleatoriamente para mejorar a nuestros luchadores**

todos podrán apreciar la sutileza de su humor. En ***Phantom Brave*** no hay lugar para la exploración ni para la interacción con otros personajes como en un juego de rol tradicional. Nuestra única preocupación serán las batallas, que se sucederán una tras otras interrumpidas sólo por las mencionadas secuencias. El desarrollo de las mismas ha cambiado un poco con respecto a *Disgaea*. Así, el único personaje que aparece sobre el terreno de juego al comenzar es Marona. Para «invocar» al resto de los luchadores (los fantasmas) tendremos que «confinarlos» dentro de uno de los objetos que reposan en el mapa, desde un árbol a una roca o un arma. Dependiendo del objeto, el fantasma en cuestión verá variadas sus habilidades. Marona puede invocar a todos los aliados que desee en un solo turno, pero ellos desaparecerán en un tiempo limitado, siendo imposible volver a contar con ellos en el mismo combate. Por ello es fundamental dosificar nuestras fuerzas para no encontrarnos vendidos. El movimiento ya no se realiza mediante cuadrículas, sino que cada luchador tendrá un rango de movimiento representado por un círculo alrededor de él. A medida que avancemos seremos capaces de crear más tipos de unidades, y deberemos fortalecer a las que ya tenemos repitiendo los combates una y otra vez. Técnicamente ha mejorado algo con respecto a *Disgaea*, pero sigue teniendo la apariencia de un juego para **PSone**. Quizá no sea el juego más popular, pero su grupo de fieles podrá disfrutar largas horas con él. ■ ***Dani3po***


PHANTOM BRAVE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La trama es divertida y está llena de humor.
[+] Las posibilidades de juego son muy elevadas.
[+] Incorpora gran cantidad de innovadores sistemas de juego.
[-] Puede hacerse demasiado complicado para los novatos.

12+

8.2 **GRÁFICOS:** El estilo de desenfadado anime no logra ocultar un apartado demasiado desfasado para la época.
8.9 **AUDIO:** Las voces de los personajes están perfectamente interpretadas, aunque permanecen en inglés.
8.6 **JUGABILIDAD:** Una vez que comprendamos su complejo desarrollo, disfrutaremos de sus múltiples posibilidades.
9.2 **DURACIÓN:** La opción de repetir los niveles y de entrar en mapas generados aleatoriamente le confieren una gran vida.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Los fans de este tipo de juegos pueden seguir disfrutando durante muchas horas con Phantom Brave. Si no sabes muy bien en qué consiste esto, mejor será que comiences por algo más sencillo. No está traducido al castellano.

8.7 (SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial - España

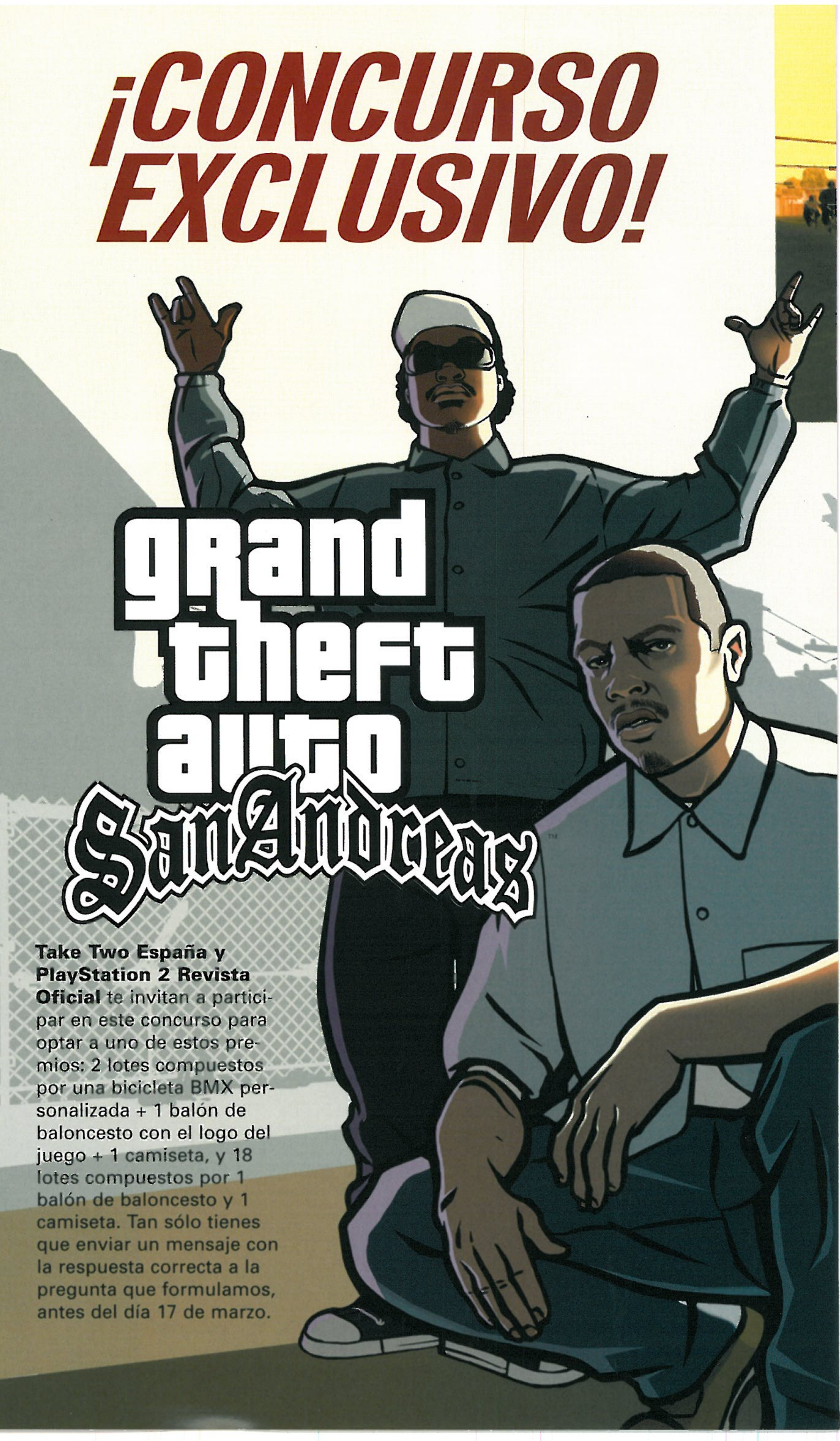


■ **A través de este curioso mapa nos moveremos por el mundo de P.B.**

PlayStation 2
Revista Oficial - España

CONCURSO

¡CONCURSO EXCLUSIVO!



Take Two España y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a participar en este concurso para optar a uno de estos premios: 2 lotes compuestos por una bicicleta BMX personalizada + 1 balón de baloncesto con el logo del juego + 1 camiseta, y 18 lotes compuestos por 1 balón de baloncesto y 1 camiseta. Tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, antes del día 17 de marzo.



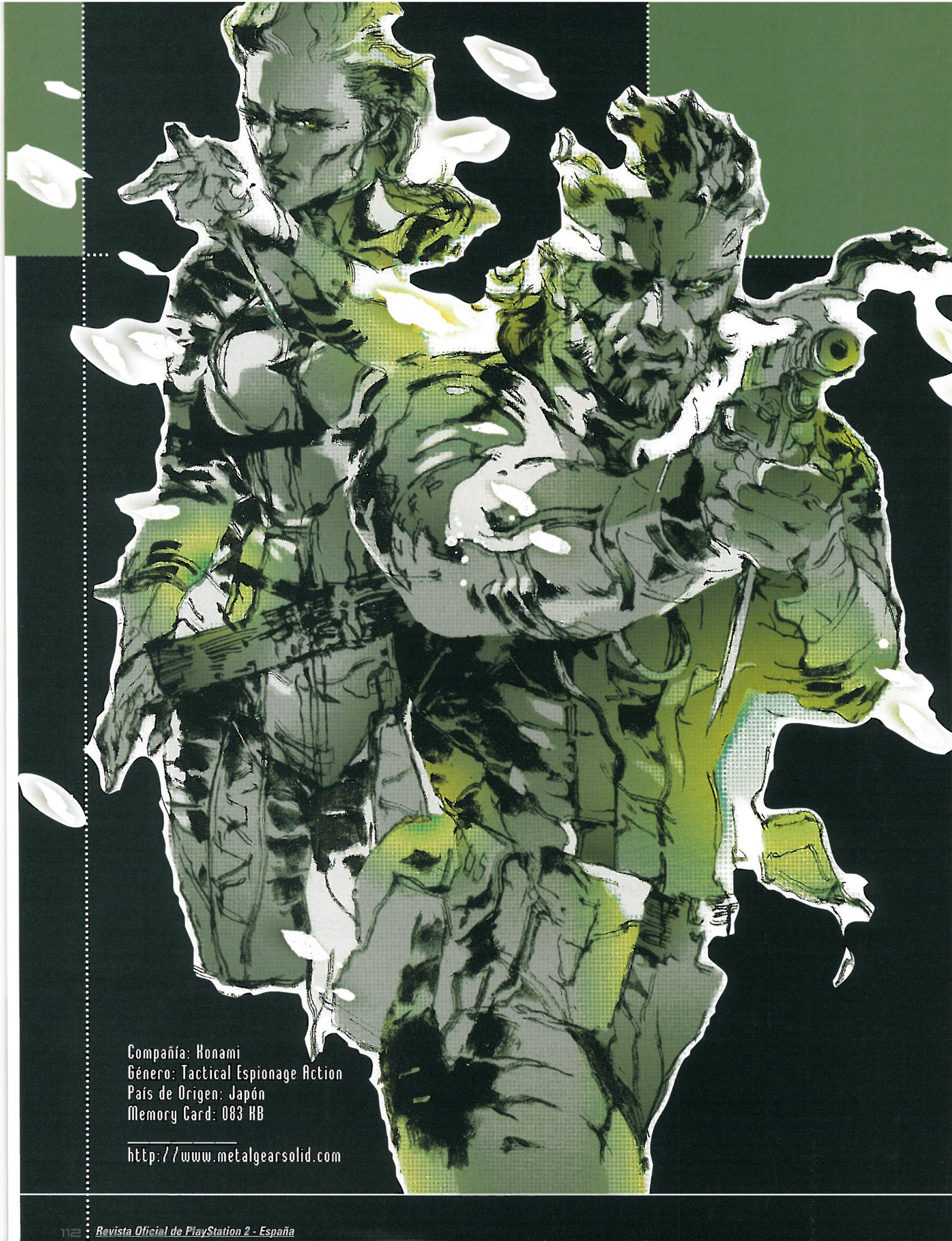
¿En qué lugar da comienzo el juego?

A) Zaragoza **B**) Moscú **C**) Los Santos

CONCURSO «GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **gtaps2 espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **gtaps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de marzo.



Compañía: Konami
Género: Tactical Espionage Action
País de Origen: Japón
Memory Card: 083 KB

http://www.metalgearsolid.com

POR ANGELFRAN



La Guerra Fría. Un héroe. Una misión imposible. Sí, estamos hablando de Metal Gear Solid en un viaje a los años 60 y donde los viejos tópicos sobre la Unión Soviética aparecen de nuevo. Si además lo adornamos con un poquito de fantasía oriental, el resultado constituye uno de los mejores juegos de PS2.



METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

VIRTOUS MISSION

Dremuchij South

Tras la larga introducción donde Snake aterriza en la jungla llegamos al Sur de Dremuchij. Se trata de un sitio sin enemigos donde conocerás los movimientos básicos de Snake, tales como arrastrarse por el suelo, trepar a los árboles y localizar objetos que a la larga te serán muy útiles. También te familiarizarás con el inventario, el uso de las frecuencias para comunicarte con tus superiores o para grabar partidas. Si estás preparado, adelante y ten en cuenta que la guía se ha resuelto en un modo Normal de dificultad. Si subes la dificultad, aparecerán muchos más guardias en las distintas zonas y serán muy precisos en sus disparos. Tú mismo.
Bien, echa un vistazo a los laterales del mapa y encontrarás algunos objetos. Si recoges el botiquín puedes saltar directamente hasta el árbol donde se ha enganchado tu mochila. Si avanzas directamente desde el punto de inicio, deberás agacharte para pasar por debajo de los troncos y llegar hasta el árbol. Bien, sólo toca avanzar hasta la siguiente zona después de los vídeos con el resto de instrucciones y presentaciones del resto de tu equipo.

Dremuchij Swampland

Un área que presenta las primeras y sencillas complicaciones. Debes avanzar por los lados del pantano para evitar que te hundas y acabes muriéndote, pero los lados están infectados de cocodrilos que te atacarán o te lanzarán al pantano de un coletazo, por lo que debes ser muy cuidadoso; aunque también los cocodrilos pueden suponer una fuente de alimentación si les tiras una granada (encontrarás algunas en la zona) y recoges los trozos a modo de comida.

Dremuchij North

Aquí te enfrentarás por primera vez a un grupo de soldados. Aprenderás lo valioso que supone permanecer oculto entre la vegetación, por lo que utiliza por primera vez el camuflaje apropiado antes de avanzar. El juego te indicará el porcentaje de éxito del camuflaje que utilices. Usa los binoculares pulsando el botón R1 y comprueba el avance del tipo que está enfrente. Si avanzas a la izquierda localizarás un rifle de francotirador que te vendrá de perlas de ahora en adelante. Regresa donde localizaste al primer soldado y perfectamente camuflado en la hierba, dispárale con el arma narcotizante que incluye tu equipo. No tengas piedad de él, y mientras está dormido usa el cuchillo y rebánale el pescuezo. De esta forma, no usará la radio, tu peor pesadilla, pues debes evitar a toda costa tener la pantalla llena de enemigos disparándote, porque lo más probable es que la misión finalice ahí mismo. Sigue avanzando, consulta el mapa y en la zona izquierda encontrarás unas gafas termales, imprescindibles para ver el calor generado por los soldados en movimiento y percibir su posible trayectoria de vigilancia. Por aquí hay dos tipos a los que debes liquidar de la misma manera que a tu primera víctima. Usa pistola narcotizante y cuchillo.
En la zona encontrarás también granadas, munición y algo de alimento dentro de un tronco nada más liquidar al primer guardia. Bien, debes aprender a cazar a los animales que encuentres en la selva para mantener alto tu nivel de stamina. Esta zona es ideal para practicar la tarea de «autoalimentarte». Otro consejo, salva la partida antes de abandonar cada zona.

Dolinovodno

Nada más entrar en esta área, comprobarás lo divertido y útil que es jugar con los elementos del escenario. Utiliza los binoculares y las gafas termales

siempre antes de avanzar en una nueva fase para examinar la zona. Comprobarás que hay un panal de furiosas avispas de la selva y un soldado vigilando la zona. Cuando el soldado se encuentre debajo del panal, utiliza tu arma con silenciador y dispara al panal. Las avispas te ahorrarán el trabajo y espantará a todos los tipos de la zona. Sigue avanzando. Vigila las cercanías del puente y procura que no haya ningún tipo en los alrededores, si es necesario utiliza el rifle de francotirador para eliminarlo. Ahora deberás cruzar el puente con mucho cuidado para que no se balancee, por lo que permanece siempre en el mismo centro de la estructura para no abalanzarte hacia un lado. Graba la partida antes de cruzarlo. Ya sabes que cada vez que grabes la partida, tu cultura cinematográfica va a ser notablemente enriquecida. Un detalle simpático de los diseñadores del juego.

Nada más cruzarlo, como siempre puedes dormir a los guardias y utilizar el cuchillo o usar las técnicas de combate cuerpo a cuerpo que tu preciosa superior te está adiestrando. Para desgracia de tus enemigos, siempre debes matarlos con el cuchillo o con un buen golpe en su cabeza. Suena violento, pero no hay otro remedio.

Antes de abandonar este área, hay objetos tan interesantes como una píldora de Pentazemina, un fusil XM16E1 y munición para la MK22.

Rassvet

Tendrás ante ti el edificio en ruinas, que sirve de prisión al Dr. Sokolov, y lógicamente está rodeado de soldados. De momento, liquida a los dos tipos que están vigilando el área con la técnica que ya sabes. Tu camuflaje debe ser el que estabas utilizando en la selva hasta ahora, pero debes modificarlo cuando llegues al edificio. Allí avanza lentamente y utiliza las técnicas de combate cercano con cada uno de los soldados. La mayoría llevan radio, por lo que no deben en ningún momento notar tu presencia.

Ahora busca el agujero que te lleva al sótano del edificio donde encontrarás una curiosa trampa para ratas, una buena fuente de alimento por si no lo sabías. Aquí es muy conveniente que uses las gafas termales para eliminar a los tipos del interior. Pero es muy importante que no mates a Ocelot, uno de los enemigos de las anteriores entregas de Metal Gear.

Si lo matas, se producirá una paradoja temporal y fin de la partida.

Una vez limpia de enemigos la zona, sube las escaleras y entre las cajas encontrarás armamento y munición. Ya en la zona superior del edificio hay una M37, una buena aliada en forma de escopeta y un botiquín.

Al Norte está la habitación de Sokolov y dará lugar a una larga película, donde se mostrarán elementos claves del juego como el arma secreta que está diseñado Sokolov: el Shagohod, un poderoso tanque capaz de lanzar misiles nucleares a cualquier país de la OTAN, incluido Estados Unidos y Japón. Posteriormente hay una serie de numerosas sorpresas como la traición no esperada de tu amiga The Boss. Las cosas se complican demasiado.

Riverbank

Snake se encuentra herido y en muy malas condiciones. Lo único que tienes que hacer en esta misión es escuchar las instrucciones para curarte. Una vez lo hayas hecho, salva la partida y prepárate para una larga serie de vídeos. Después, una nueva misión aparecerá

OPERATION SNAKE EATER

Dremuchij East

Realmente esta operación de ataque es la única del juego pues se centra en liquidar a los esbirros de The Boss que componían la unidad Cobra en la II Guerra Mundial. Un nuevo aliado aparece en tu selector de frecuencias, Sigint, un experto en armamento.

Este área está libre de enemigos, pero no te vayas tan deprisa porque se trata de un «almacén» natural de comida y medicamentos.

Las ranas son muy sabrosas y las flores medicinales se distribuyen por todas partes. Antes de dirigirte al Norte, completa tu inventario.

Dremuchij North

Las serpientes de esta zona son un buen alimento para Snake, de ahí su nombre, pero debes dispararlas, no son tan fáciles de cazar a base de cuchillo. En la zona del accidente, tendrás un agradable encuentro.

Si decides ir al Sur pasarás por el pantano y al final llegarás al lugar donde empezó la aventura. Allí podrás encontrar algo de munición en forma de granadas.

Ahora avanza hasta el Norte hasta que encuentres al primer soldado que está examinando el avión destrozado, así que liquídalo antes de que lleguen más refuerzos; recuerda que no tienes armas de fuego y las granadas deberías dejarlas para más adelante. Hay uno más merodeando la zona, por lo que debes utilizar las técnicas de combate cuerpo a cuerpo antes de que utilice el sistema de radio.

Dolinovodno

Sólo hay un soldado vigilando el puente. Como no tienes armas, ve hacia él y tíralo hacia el río. Avanza hasta el edificio donde debes eliminar a otro tipo y recoger en el edificio un camuflaje especial para los días de lluvia y unas cuantas granadas de humo.

Rassvet

Antes de entrar en la habitación donde está Adam, examina los alrededores ya que encontrarás una preciada AK-47 en las escaleras del edificio en ruinas, una C Box A y una granada de humo. Ahora ve a la habitación, pero antes coge el detector de minas que está en las cajas antes de entrar. Bien, Adam no está allí, pero tendrás una agradable compañía femenina cuyo nombre es Eva y con poca ropa, los bikinis están de moda en los 60...

Pero tras la bella Eva, viene la expulsión del Paraíso en forma de ataque de una unidad compuesta por ocho soldados de Ocelot.

Tírate al suelo y ve debajo de la cama para evitar los disparos. Ahora ellos avanzarán uno a uno hasta la habitación. Es fácil, dispárales con tranquilizantes y cuando estén dormidos en el suelo simplemente usa el cuchillo.

Debes avanzar con cuidado porque los demás están escondidos en los exteriores del edificio. Utiliza el mejor camuflaje para el exterior que tengas, espera a que alguno aparezca y dispárale con la AK.

El último de ellos está en el techo por lo que tendrás que explorar los alrededores para encontrar una escalera. Sube por la misma y liquídale.

VIRTOUS MISSION

Chyornij PRUD

Muchos objetos en este pantanal, sin enemigos... Pero infestado de cocodrilos y sanguijuelas. Estas últimas son un total peligro y un coñazo porque te bajarán la stamina si no te das cuenta. Para quitártelas, utiliza el cigarrillo en el menú de curarte.
Posteriormente, recibirás lecciones de nadar. Te serán muy útiles para esquivar o enfrentarte a los cocodrilos y los numerosos objetos que hay en el área como granadas y armamento e incluso un caparazón de cocodrilo que se encuentra tras unas cuerdas. Usa las gafas termales para detectar una serie de trampas explosivas que te pueden llevar a mejor vida.

Bolshaya Past South

La verja electrificada te impide el acceso por lo que debes buscar un paso a la derecha donde hay una rotura en la valla. Arrástrate y ten cuidado de no rozar los cables electrificados. Sigue arrastrándote como una lagartija porque a tus lados hay minas de proximidad. Avanza hasta que llegues a una nueva valla electrificada. Pero esta vez puedes subir por el árbol y cruzarla. Dispara al perro que dará un aullido de muerte y alertará a uno de los guardias, acaba con éste antes de que utilice su radio.
Sigue avanzando, cruzando las vallas eléctricas, algunas de ellas las puedes desconectar, destruyendo las cajas blancas a su lado. Pero lo importante en esta zona es que hay dos camuflajes que puedes recoger.

Bolshaya Past Base

Rápidamente ve a la trinchera, arrástrate por ella y usa el camuflaje que más cobertura te de en esta zona. Se trata de esquivar una peligrosa ametralladora que está vigilando a los posibles intrusos como tú. Ve por la trinchera hasta que llegues a un puente de madera donde hay un nuevo camuflaje. Avanza hacia el Este, elimina al guardia y sube por la escalera que conduce a otro camuflaje. Baja y abre la puerta de la casa. Hay un montón de objetos, como munición, raciones de comida y una nueva trampa para ratas. Realmente deliciosas...
Ve de nuevo a la trinchera y usa de nuevo el camuflaje que tenías inicialmente. De nuevo, ve hasta un segundo puente de madera, recoge munición y liquida al soldado sobre la otra ametralladora. Duérmelo previamente para evitar futuros problemas.
Antes de avanzar a la siguiente zona, explora el área, como un túnel donde hay libros, ratas y una salida que conduce a un helipuerto. Mata al vigilante y en los edificios anexos encontrarás abundante munición y botiquines. Ahora sí puedes dirigirte al Norte.

Bolshaya Past Crevice

Te encontrarás con tu primer jefe serio. Ocelot está rodeado de serpientes y todo tipo de bichos venenosos, menos mal que antes de llegar al lugar donde está Ocelot hay abundante munición tirada en el suelo. Bien, un truco para conseguir un preciado camuflaje es derrotarle a Ocelot bajando su barra de stamina. Lo consigues disparándole dardos anestesiantes.
Antes de ocuparte de Ocelot, mata a las serpientes que le rodean y ya podrás perseguirlo. Debes parapetarte utilizando las rocas y puedes disparar también a los panales de avispas para que Ocelot esté ocupado, aprovechando la ocasión para atiborrarle de tranquilizantes.

Chyornaya Peschera Cave Branch

Tras el desconcierto inicial provocado por la intensa oscuridad que rodea todo, poco a poco Snake se irá acostumbrado a la oscuridad y las gafas termales le serán útiles. Bien. Si liquidaste a Ocelot bajándole sólo la stamina, tendrás un precioso camuflaje con rasgos animales delante de ti. Ahora avanza por el pasillo de la izquierda y al final de todo hay una batería y munición para la AK47. Regresa por donde has venido y a mitad del camino encontrarás un túnel sumergido que conduce hasta una ración. Vuelve al punto de inicio y ve por el túnel de la derecha que te lleva a una habitación que vuelve a dividirse en tres pasillos. El de la derecha te conducirá hasta nueva munición y granadas. Si sigues avanzando por la cueva, te encontrarás con una antorcha y gafas de visión nocturna. Hay más munición hacia la salida superior.

Chyornaya Peschera Cave

Y así de repente y como quien no quiere la cosa, te vas a enfrentar a un nuevo jefe. Este tipo da bastantes dolores de cabeza y es una especie de híbrido genético entre soldado y avispón gigante. Antes de llegar a él, como pasó con el jefe anterior, hay diseminada bastante munición en los pasillos que rodean a su guarida.
The Pain, nombre de dicho jefe, se protege con un escudo de avispas que si bien a primera vista le convierte en invulnerable, realmente tiene un punto débil como son las bombas de humo. También puedes elegir derrotándole bajando su barra de stamina o de vida. En el primer caso recibirás un nuevo camuflaje. La estrategia a seguir en los dos casos es muy parecida. Para evitar el ataque de las avispas, sumérgete en el agua y aguanta la respiración, así que cuida tu propia barra de stamina para no ahogarte. Contraataca con tus granadas de humo, las avispas se dispersarán y podrás matar o adormecer a The Pain con tus armas. Una vez vencido, sal del agua y ve a su plataforma donde podrás recoger un camuflaje en forma de avispa si has logrado bajarle la stamina. Hay otro camuflaje al Sur de la cueva donde estaba el Jefe. Toma el camino que la rodea y llegarás a una cueva donde le encontrarás.

Chyornaya Peschera Entrance

Un lugar bastante tranquilito a excepción de algunas víboras y la aparición de mangos rusos, buenos como recuperadores de salud y una estancia a la izquierda con minas claymore, con las cuales debes ir agachado para recogerlas. Avanza al Norte con mucho cuidado para no caer al vacío de la cueva.

Ponizovje South

Nada más entrar usa tu mejor camuflaje en esta zona, que puede ser el cráneo del cocodrilo y el camuflaje para día de lluvia o acuático. El truco consiste en avanzar por el agua y que no te detecten al confundir tu casco de cocodrilo con uno de los numerosos reptiles de la zona. Ve despacio hasta llegar a tierra firme. Recoge las granadas y en este momento puedes ir a Ponizovje West para recoger bastante munición y armamento, sobre todo es muy necesario el rifle de francotirador (SVD). Vuelve y toma el camino del Norte hasta el almacén. En caso de que no tuvieras el cráneo del cocodrilo, avanza a través de la vegetación acuática y escóndete entre las ramas. Darás mucho más rodeo y las posibilidades que te pillen los guardas son mucho mayores.

Ponizovje Warehouse Exterior

Al ver la película dará comienzo una de las paradojas del juego. Ya que con el rifle de francotirador puedes disparar a otro de los «Jefes», The End, que ahora está en una silla de ruedas y puede ser un blanco fácil, sobre todo porque en el combate directo con él te dará demasiados dolores de cabeza.
De todas formas, en esta guía dejamos escapar a The End tranquilamente y eso sí, vamos a utilizar nuestras dotes de francotirador porque hay tres soldados que custodian el almacén y entorpecen nuestra búsqueda. Bien, el truco consiste en dispararles lo más rápido posible a la cabeza para evitar herirles y que suene la alarma. Sobre todo, debes procurar que el primero caiga así, luego será más fácil liquidar a los otros dos. Una vez limpiada la zona, explora la zona en busca de munición para el rifle de precisión.

Ponizovje Warehouse

Nuevo escenario y nuevo camuflaje a usar, píntate la cara de negro si lo tienes disponible. Avanza despacio arrastrándote por el suelo y atraviesa la puerta. Continúa despacio por las escaleras para narcotizar a los soldados uno a uno. Cuando hayas eliminado a todos, en la parte inferior hay una gran estancia donde encontrarás todo tipo de munición e incluso camuflaje. Después, sube de nuevo hasta la puerta situada como siempre al Norte, rumbo a la nueva zona.

Graniny Gorki South

Una zona muy simple, pero infestada de trampas, al Oeste encontrarás arenas movedizas. Al estar libre de soldados no debes preocuparte si haces demasiado ruido. Usa las gafas de visión nocturna y ten cuidado cuando recoges los objetos, pues están a unidos a trampas de contacto, ya sean

con cuerdas o con minas. La trampa más peligrosa es una cubierta por hojas en forma de círculo, así que ten cuidado donde pisas.

Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls

Utiliza el camuflaje más oscuro del que dispongas y permanece siempre en el suelo vigilando a los soldados que están guarnecidos tras la valla electrificada. En la parte derecha del mapa hay un silenciador del MK 22, ahora ve a la parte izquierda y casi al principio de la misma hay una zona desprovista de algunos cables donde podrás pasar... Mucho cuidado para evitar rozar los cables electrificados. Cuando se haya ido el guardia, entra por dicha apertura en la valla. Ve ahora a la parte izquierda del mapa y en la zona superior encontrarás un silenciador para la M1911, y a su lado hay un agujero que te lleva al área siguiente sin tener que enfrentarte a los guardias del otro lado.



Graniny Gorki Lab Exterior: Inside Walls

Permanece con el camuflaje que tenías puesto y ocúltate entre el pasto. Hay dos guardias delante de ti, puedes anestesiarles y rebanarles el cuello, o atacarles de uno a uno con unas cuantas llaves de judo. Ve debajo de los camiones en busca de munición y una vez la tengas, espera al guardián y elimínale. Al otro lado del mapa hay un cobertizo con munición y una poderosa arma: el XM16E1, además de cartuchos de dinamita. Entra ahora al laboratorio.

Graniny Gorki Lab (1F-2F)

Una vez dentro del laboratorio, debes cambiar tu fisonomía, así que debes ponerte la bata de científico. Avanza tranquilamente para no llamar la atención y recuerda que con este tipo de uniforme se inutilizan las armas de fuego, sólo valdrán tus golpes. Para no levantar sospechas entre los guardias, cuando tengas uno cerca, pulsa el botón Triángulo del pad y Snake se ajustará las gafas, en un clásico gesto de sabio despistado.
Una vez dentro del laboratorio, busca a Sokolov. El escenario es muy grande y puedes explorarlo en busca de objetos, pero vamos a por Sokolov. Ve dirección Sur y cuando llegues a un cruce, toma el camino con dirección Norte. Abre la primera puerta y en la habitación ve dirección Este y baja por las escaleras.

Graniny Gorki Lab B1 West

El Laboratorio está plagado de científicos que no dudarán en activar el sistema de seguridad en caso de que cometas un movimiento en falso. De momento, no te quites tu uniforme de científico. Sigue avanzando y verás a un soldado que entra por una puerta y después en un pequeño cuartito. Bien, síguele y encontrarás dentro un cigarrito con efectos de «somnífero». Coge el cigarro y ve a la habitación con un científico y la televisión. Duerme al buen doctor con el cigarro y recoge el pañuelo del cajón. Sigue avanzando, podrás encontrar numerosos objetos en las estancias donde están los científicos, recuerda dormirlos si dan problemas, y llegarás hasta la habitación donde debería estar Sokolov, pero allí te encontrarás a otro personaje: Granin. Él te dará a conocer detalles acerca del Shagohod y más secretos sobre la serie Metal Gear.
Ahora debes regresar a las afueras del laboratorio y seguir dirección Sur para tener un encuentro muy «movidito».

Graniny Gorki South

En el área donde se encontraban todas aquellas trampas tan «preocupantes» te enfrentarás a The Fear, un «super-jefe» experto en lanzar flechas con su ballesta. Cada disparo de ballesta supone una herida muy seria para Snake, así que debes procurar curar rápidamente a tu protagonista.
The Fear es un tipo muy rápido que usa los árboles para moverse rápidamente y además cuando su barra de stamina está repleta, prácticamente se vuelve invisible. Por si fuera poco, The Fear tiene por costumbre recolectar comida para poner su stamina al máximo, por lo que el combate tradicional se vuelve muy complicado. Pero hay una forma muy rápida de acabar con él que resulta genial, aprovechando justamente la característica de The Fear para alimentarse. Simplemente recoge hongos de los árboles y ranas del escenario. Aparecerán como comida en tu inventario. Deposítala en un claro del bosque y espera a que The Fear la recoja. Al estar envenenada, la barra de stamina de tu enemigo no sube, y si encima le disparas con tu arma anestesiante, la barra de stamina llegará a cero, y habrás liquidado a The Fear. Como recompensa tendrás el camuflaje «Spider», muy bueno en muchos escenarios, aunque consume más deprisa la barra de stamina que cualquier otro.

Ponizovje Warehouse/Svyatogronyj South

Empiezas en una serie de áreas donde tu mayor preocupación va a ser recuperar tu inventario de medicinas y comida, especialmente porque dentro de poco tienes otro combate de los buenos con otro Jefe.

Svyatogronyj West

Después de la relativa tranquilidad de las zonas anteriores, este área está repleta de trampas y soldados. Coge el camino de la izquierda que es el menos peligroso y siempre utiliza el mejor camuflaje para moverte entre las plantas. Elimina uno a uno a los guardias que merodean por la zona. Ve al Norte, atraviesa la zona con barro y de nuevo tendrás que eliminar a dos soldados que están provisto de radio, por lo que debes ser lo más cuidadoso posible... Ahora rumbo al Noroeste.

Sokrovenno

Tienes ante ti a The End, el tipo al que pudiste matar hace tiempo con el rifle de francotirador, en una curiosa paradoja del juego. Bien, te toca enfrentarte con este tipo cuya técnica para cazarlo es complicada por el tiempo que te va a llevar. Si has visto películas como Enemigo A Las Puertas, comprobarás el poder de un francotirador de elite. Pues bien, este es el caso de The End.
Su arma es un rifle que te tirará dardos anestésicos, la técnica que tú mismo utilizas contra los otros jefes, por lo que tu stamina bajará hasta tu muerte. Si eres herido por uno de estos dardos, en el menú de curar, puedes arrancarlos con el cuchillo.
Bien, para derrotar lo más rápido posible a The End, dirígete al área de Sokrovenno North. Allí utiliza el micrófono para detectar su posición y, en combinación con las gafas termales, intenta ponerte detrás de él y dispárale. Como siempre, puedes elegir entre bajar su barra de stamina para conseguir un nuevo camuflaje o su barra de energía. Debes también intentar que él mismo no te haga la misma jugada, pues si te dispara desde detrás, lo pasarás muy mal.

Krasnogorje Tunnel

Un escenario que se limita a recorrer un túnel solitario. No tiene ningún elemento de interés.

Krasnogorje Mountain Base

Esta zona es bastante desértica y la vegetación escasa, así que utiliza el camuflaje más adecuado para pasar

desapercibido. Avanza y encontrarás unas bombas de humo y medicamentos. Luego tienes a cinco soldados que vigilan la zona. Lo mejor es utilizar la MK22 con el silenciador y avanzar poco a poco para liquidar a cada soldado. Usa los prismáticos y el micrófono para averiguar sus posiciones. No tienes mucho sitio donde parapetarte, así que avanza con mucha cautela.

Krasnogorje Mountainside

Hay un helicóptero patrullando la zona que te verá sin problemas como no lleves un camuflaje adecuado para la zona. De todas formas, arrástrate por el suelo y no derribes el helicóptero con la ametralladora (así no llamarás la atención del resto de los soldados). Como siempre, ataca a los soldados de uno en uno y esta vez podrás interrogarles para que desvelen la posición de sus compañeros y de los objetos, que podrás consultar en el mapa. Simplemente avanza. Ya que conoces la posición de los soldados, ve por detrás y mátales con el cuchillo.

Krasnogorje Mountaintop

Aquí te encontrarás con muchos más helicópteros. Ten cuidado de que no te detecten y cuando el soldado que está vigilando el inicio de la zona se de la vuelta, ve a la trinchera y avanza arrastrándote por el suelo. Continúa a través de las mismas y de los túneles que hay entre ellas en dirección Noreste. Ten cuidado con los helicópteros y con algunos de los soldados que vigilan las trincheras. En este caso, lo mejor es eliminarlos con la MK22, con silenciador. Una vez que salgas de las trincheras ve a la casa donde te encontrarás con Eva.

Krasnogorje Mountaintop: Behind Ruins

Un escenario bastante simple. Limítate a pasar desapercibido o liquidar a los guardianes mientras llegas hasta las ruinas.

Krasnogorje Mountaintop: Ruins

Hay una buena dosis de comida suministrada por Eva para recoger. Baja las escaleras y toma la munición y el armamento, especialmente el SVD.

Krasnogorje Mountaintop

Aquí hay dos tipos de soldados: unos llevan lanzallamas y otros llevan las típicas radios. Tanto unos como otros son víctimas para la MK22. La mejor zona para eliminarles es desde la base de la ametralladora antiaérea, pero no la utilices. Tírate al suelo y, como siempre, ve matando a los soldados uno a uno.

Una vez limpia la zona, podrás recoger los objetos. Ahora debes ir a la entrada del túnel que está tras una roca bastante empinada al Este del mapa. Avanza por allí y abre la puerta con la llave que te dio Eva.

Groznyj Grad Underground Túnel

Dentro de nada tienes a otro Jefe, así que aprovecha los primeros pasos en este túnel para recoger munición y medicinas. Cuando estés preparado sigue adelante.

A continuación, llegará otro de los secuaces de The Boss.

Bien, aquí tienes a The Fury, un tipo que es el Rey del lanzallamas y está situado en un escenario bastante complicado con grandes columnas que dificultan el avance y una zona sin protección donde puedes caer al vacío en cualquier descuido.

The Fury sólo te atacará con el lanzallamas, un arma bastante potente que además te impide utilizar correctamente las gafas de visión nocturna o termales, ya que te desorientarás. Como siempre, puedes quitar vida o stamina al Jefe. Si le quitas stamina te dará un camuflaje bastante bueno aunque en esta ocasión es muy difícil hacerlo, ya que se mueve más rápidamente y se vuelve más agresivo según le vas disparando con los dardos anestésicos. Realmente la mejor forma de acabar con The Fury es a base de cuchillo, le quitas más vida que con las armas, pero siempre debes atacarle por detrás porque si no acabarás bastante «quemadito».

GROZNYJ GRAD

Esta es la gran base donde se concentran las fuerzas de los malos. Aquí tu principal misión es disfrazarte como Raikov, un tipo idéntico al Raiden de MGS2: Snake Eater y del que tienes una máscara con su rostro desde el arranque del juego. Debes ir rápidamente a por su uniforme. Avanza por el escenario hasta que llegues a una puerta roja. Habrás llegado a la zona Noroeste de la base. Sigue avanzando dirección al Norte hasta que llegues al hangar. Ahora estarás en la zona Lab: East Wing. Aquí debes disfrazarte con el uniforme de científico. Avanza por el edificio en dirección Norte hasta las habitaciones donde encontrarás las consignas (taquillas). Allí espera a Raikov, mátalo y róbale su uniforme. Una vez disfrazado con el uniforme y la máscara, eres libre de recorrer todas las instalaciones de Grozny Grad y recoger todos los objetos que desees. De momento, no cojas la Box C, pero sí el Scorpion, un arma muy poderosa. Al igual que sucedía con el disfraz de científico, pulsa Triángulo en el pad y devolverás el saludo militar de los soldados.

Ve a Weapons Lab: West Wing Corridor. Tras ver la secuencia cinemática, una de las más impactantes por cantidad e importancia de la información suministrada te encontrarás en una celda desarmado, hambriento y en muy malas condiciones físicas. En tu celda hallarás un tenedor, recógelo. Ahora introduce la siguiente frecuencia: 144.75 y la celda se abrirá automáticamente. Busca el cigarro somnífero y duerme al guardía que está por allí. Si no consigues el cigarro, deberás matarlo a golpes de puñetazo. Sé preciso en tu pelea porque no tienes el cuchillo y estás en desventaja. A continuación, explora la zona en busca de medicinas y sal al exterior. Ahora sí que deberías buscar la Box C que te permitirá avanzar por el recinto hasta la Grozny Grad Northeast para entrar en las alcantarillas.

Groznyj Grad Sewers

Avanza deprisa en esta zona porque ya se han dado cuenta de tu fuga. Pasa de los perros que están encerrados y presta atención a los que te persiguen. Recoge los objetos y ve dirección Norte hasta la salida.

River of Sorrow

En este lugar tendrás el enfrentamiento con el Jefe más extraño de todos. No es un Jefe normal. Se trata de un ser fantasmal que está rodeado por los espíritus de todos los tipos que te has cargado anteriormente. Aquí no tienes que combatir porque todo el mundo está muerto y tu también debes morir, así que asegúrate que tienes tu píldora «resucitadora» en forma de diente tal como te explicó el Mayor al principio del juego. Bien, si quieres conseguir el camuflaje de Sorrow, ve donde está su cuerpo y tócalo. Inmediatamente te matará. También puedes morir dejándote rodear por las almas de los enemigos,

COMBATE CUERPO A CUERPO

__En los primeros momentos del juego, The Boss será tu aliada y te guiará en las técnicas de combate cuerpo a cuerpo. No olvides que MGS Snake Eater es un juego de sigilo y no de acción pura y dura, por lo que si decides eliminar a los enemigos, es mejor que lo hagas uno a uno y uses estas técnicas de combate cuerpo a cuerpo, que son muy silenciosas y tremendamente efectivas con el cuchillo. Es conveniente que no dejes a nadie inconsciente pues al despertar, avisarán a sus compañeros.



CAMUFLAJE

Uno de los mayores alicientes de Metal Gear Solid 3 es el uso de los camuflajes según el terreno donde esté situado Snake. El juego te indicará en cualquier momento el grado de efectividad de los camuflajes que hayas conseguido según donde estés situado. Algunos son muy evidentes como los utilizados en la selva y en el desierto, y otros tienen unas características únicas como los que obtienes de los jefes si les logras abatir disminuyendo su barra de energía. Pero uses el camuflaje que uses, siempre comprueba su efectividad en el menú de inventario y no dudes en probar cualquier combinación por muy arriesgada que parezca.



ahogándote, o el rayo espiritual que lanza Sorrow. Realmente lo único que hay que hacer en la misión es intentar obtener el camuflaje de Sorrow.
Una vez que Snake esté muerto, aprieta L2 y usa la píldora.

Tikhogornyj
Sigues estando en muy malas condiciones. Estás prácticamente desarmado y hay cinco soldados de Ocelot en las proximidades. Ve al río y sumérgele en él, vigilando tu barra de stamina y evitando las balas de los soldados. Sigue así hasta la cascada.

Tikhogornyj: Behind Waterfall
Habrá nuevas escenas cinemáticas donde aparecerá tu amiga Eva que te trae todo tu equipo. Además, por una vez en la maltrecha vida de Snake, habrá unas escenas bastante agradecidas.
Tras revisar el equipo y el armamento suministrado por Eva ve al túnel y encuentra la Box B. Sigue avanzando y regresarás a la base de Groznyj Grad.

Groznyj Grad
Las cosas se complican bastante porque si antes había soldados, ahora hay muchos más. Bien, debes regresar al laboratorio donde encontraste a Raikov. En el camino deberás pelear duro, así que arrástrate por el suelo y usa un camuflaje tipo Splitter. Una vez dentro del laboratorio, ve a las taquillas de Raikov y allí encontrarás dos uniformes que necesitarás más adelante. Una vez limpia la zona de objetos, abre la puerta a la izquierda de la habitación con las taquillas.

Groznyj Grad Weapons Lab: Main Wing
Tras la escena cinemática debes saber que tu misión es destruir los tanques de combustible con el C3 que te dio Eva. Ponte el uniforme de mantenimiento que has cogido antes y evita acercarte demasiado a los ingenieros para que no te reconozcan. Ve a la zona Norte y allí coloca el C3 en los cuatro contenedores.
Al terminar la película tendrás un combate con Volgin, que como es de suponer es de los más difíciles que has tenido hasta ahora, pues además de haber tiempo límite, los ataques eléctricos de Volgin son muy poderosos. También puede levantar barreras de balas o realizar ataques físicos contra ti, que te harán perder vida y stamina. Lo mejor ante sus ataques a distancia es echarse al suelo.
Para atacarle, puedes utilizar el momento que va a recargar energía (estará indefenso durante su recarga) y debes utilizar técnica de combate cuerpo a cuerpo para tirarle al suelo y dispararle con tu pistola MK22 a la cabeza para bajarle toda la barra de stamina que puedas.
Así lograrás vencerle, pero créeme que es un combate de los más duros, así que es imprescindible que hayas salvado la partida anteriormente.

Groznyj Grad
Tras la gran explosión del centro, el Metal Gear Shagohod, realmente el enemigo más importante del juego, ha sobrevivido.
Debes perseguirle en motocicleta y destruirle.
En esta persecución te enfrentarás a todo tipo de enemigos, especialmente hay un gran número de soldados persiguiéndote también en moto. Así que, dispara siempre al conductor, tanto si va solo como acompañado; así se estrellará la moto.
Escucha las indicaciones de Eva para liquidar a los enemigos; un arma como el Scorpion te será imprescindible para llegar al final de la fase.
Una vez que Eva haya colocado los explosivos C3, apunta hacia ellas y dispara para que el Shagohod se detenga.

Por fin, tenemos al gran monstruo metálico delante de nosotros. Parece un bicho muy poderoso, pero hay un buen truco para eliminarlo con tu RPG-7. Dispara los RPG-7 a los grandes brazos taladradores para detener su ataque, luego dispara a la cabina y así sucesivamente varias veces hasta que quede inutilizado.

Groznyj Grad Rail Bridge
Como es norma en los juegos japoneses, los combates finales contra los jefes se alargan eternamente.
Esta vez es Volgin quien repara lo que queda del Shagohod y te ataca de nuevo. Lo mejor para eliminarle de una vez por todas es utilizar los RPG-7 de nuevo contra los brazos del tanque y usar el rifle francotirador sobre la nuca de Volgin.
Esquiva los ataques, rodea al tanque y vuelta a empezar hasta que definitivamente desaparezca de la faz de la Tierra.
Finalmente, una vez eliminado Volgin, serás perseguido por motocicletas y extrañas máquinas volantes.
Así pues, simplemente dispara a ambos y cuida de tu amiga Eva, ya que ella te avisará de los obstáculos que haya en el terreno según vayas avanzando en tu camino.

Zaozyorje West
En esta zona, tu mayor preocupación es tener a Eva bien alimentada, ya que su barra de stamina disminuye a una velocidad asombrosa. Ve dirección Sur y utiliza el camuflaje que mejor se adapte al bosque. Avanza, recoge las municiones y armamento y encárgate de los soldados de más adelante con unas cuantas granadas: una forma rápida y limpia de eliminar problemas. Vigila la salud de Eva, no dejes de alimentarla y caza algún animal del bosque si es necesario. Necesitas su presencia para atravesar la siguiente zona.

Zaozyorje East
En este nivel, la selva es más espesa, por lo que es buena idea utilizar las gafas termales para detectar la presencia de otros enemigos que vigilan la zona. Dependiendo de la cantidad de munición que tengas en el inventario puedes elegir si matarlos o anestesiarlos, y luego utilizar el cuchillo. Una vez eliminados, llama a Eva para que te siga hasta tu encuentro con tu amiga The Boss.

Rokovoj Bereg: El Final
Ya estás ante el escenario donde se produce la batalla final... La más dura, la más interesante y en un escenario tan bucólico como un campo de flores blancas, un elemento que le viene genial a The Boss porque su camuflaje es blanco y será un objetivo difícil de batir. Si en tu inventario tienes el camuflaje «Nieve» es hora de utilizarlo.
The Boss es una excelente tiradora y la gran experta en combates cuerpo a cuerpo por lo que tienes una gran desventaja táctica. Después de la excelente cinemática, viene el combate que podemos resumir brevemente: ni te acerques a ella, utiliza tu arma más potente y las gafas termales te serán de gran ayuda para localizarla.
Tampoco puedes dejar pasar el tiempo porque tienes sólo 10 minutos para vencerla antes de recibir un ataque aéreo. Si lo consigues, acabarás el juego. Cuando veas al caballo, pulsa R1, pues aparecerá una sorpresa y todo habrá acabado...


PlayStation 2
Revista Oficial - España
CONCURSO
ESPN 2K5
Take 2 y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a participar en este concurso. Tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 17 de marzo y podrás ganar un lote compuesto por 1 NHL 2K5, 1 NFL 2K5 y 1 NBA 2K5.
10
LOTES
DE 3 JUEGOS
ESPN 2K5
PlayStation 2
ESPN
NBA
2K5
PlayStation 2
ESPN
NHL
2K5
¿Cómo se llama el jugador de NBA 2K5?
A) B. Wallace B) Gasol C) Júpiter
ESPN 2K5
ESPN 2K5
ESPN NHL 2K5
PlayStation 2
NBA.COM
SEGA
3+
CONCURSO «ESPN 2K5»
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra espnps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: espnps2 A
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de marzo.



RUMBLE ROSES

El tórrido juego de *wrestling* de **Konami** encierra más de una sorpresa, que os vamos a desvelar en este especial de trucos y curiosidades.

ALTER EGOS
Cada una de las 10 luchadoras cuenta con una versión perversa/benébola que podrás desbloquear una vez finalices el modo Historia de cada.

Reiko Hinomoto / Rowdy Reiko
Makoto Aihara / The Black Belt Demon
Evil Rose / Noble Rose
Bloody Shadow / Judment
Aigle / Killer Khan
Dixie Clemets / Sgt. Clemets
Candy Cane / Becky
Miss Spencer / Mistress Spencer
Dr. Cutter / Anesthesia
Aisha / Showbiz

CÓMO DESBLOQUEAR LAS GALERÍAS
Lo primero es conseguir el 100% de benevolencia o pervesidad de tu personaje. Para ello tienes que cumplir los objetivos que selecciones en el *Vow System* del modo Exhibición. Cuando llegues al 100%, a tu personaje se le permitirá desafiar a la campeona. Lógralo y desbloquearás la galería del vestuario. Defiende con éxito el título de campeona y habrás desbloqueado la galería de playa de ese personaje.

JUGAR CON LADY X Y LADY X SUBSTANCE
Completa todos los modos Historia de los personajes normales para desbloquear a la jefa final, Lady X, y los modos Historia de los alteregos para conseguir a Lady X Substance. Ambas sólo pueden seleccionarse en el modo Exhibición.

ENTREVISTA A LAS CHICAS
Selecciona el modo Galería y no toques ningún botón durante aproximadamente un minuto. Los bordes de la pantalla comenzarán a ponerse borrosos y dará comienzo una entrevista a la chica que hayas seleccionado.

INTERCAMBIAR LAS INTROS DE LAS CHICAS
Selecciona el modo Exhibición, elige las dos luchadoras, el ring y mantén pulsados R1, R2, L1 y L2 al mismo tiempo antes y durante la carga. Tu personaje hará la secuencia de introducción de la contraria y viceversa. Mediante este truco podrás ver a tu luchadora favorita hacer las *intros* de los otros 19 personajes.

PAUSA PERFECTA
Pausa el juego y pulsa *Select*: habrás eliminado los marcadores y la pantalla de pausa de la pantalla.

NFL street 2

En el menú *Cheats* introduce los siguientes códigos:

GLUEHANDS
Modo sin «fumbles».

NOCHAINS
Modo sin «firsts downs».

ENASFSCT
Desbloquea el equipo de *All Stars* de la NFC Oeste

SNOFUCTH
Desbloquea el equipo de *All Stars* de la NFC Sur

NNOFRCTH
Desbloquea el equipo de *All Stars* de NFC Este

WAEFSCT
Desbloquea el equipo de *All Stars* de la AFC Oeste

SAOFUCTH
Desbloquea el equipo de *All Stars* de la AFC Sur

EAASFSCT
Desbloquea el equipo de *All Stars* de la AFC Este

NAOFRCTH
Desbloquea el equipo de *All Stars* de la AFC Norte

REEBOK
Desbloquea el equipo *Reebok*.

BOB ESPONJA
LA PELÍCULA

Pulsa *Start*, manten pulsados L1, L2, R2, R2 e introduce los códigos:

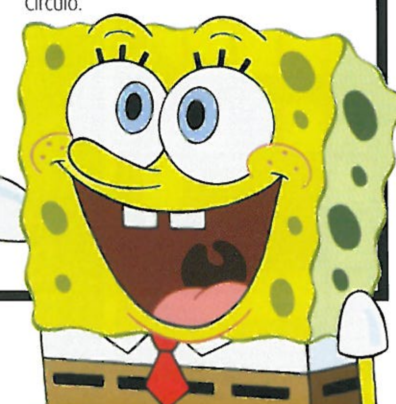
DUPLICA TUS PUNTOS DE HOMBRÍA
Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo.

DESBLOQUEA TODOS LOS MOVIMIENTOS
Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado.

CONSIGUE SEIS UNIDADES DE VIDA
Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo.

DESBLOQUEA TODAS LAS MISIONES
Círculo, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Cuadrado.

POTENCIA TODOS TUS MOVIMIENTOS A NIVEL MACHO
Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo.



METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Podríamos llenar 16 páginas con todos los trucos y los secretos de la última genialidad de Hideo Kojima, pero simplemente hemos querido seleccionar unos cuantos. Algunos de ellos los desvelamos en el pasado número, pero hemos vuelto a incluirlos por petición popular.

MODIFICA LA INTRO A TU ANTOJO
Presiona L3 para cambiar el idioma de los títulos de crédito (Inglés, Ruso, Coreano y Japonés).
Mueve el *joystick* analógico izquierdo para crear ondas en la pantalla.
Pulsa R1 para hacer que una voz femenina susurre «Snake Eater».
Mueve el *joystick* analógico derecho para hacer que aparezcan símbolos en la pantalla, y presiona R3 para cambiar el diseño de dichos símbolos.

MODIFICA LA PANTALLA DE PRESENTACIÓN
Pulsa los siguientes botones para lograr sorprendentes resultados:
L3 : Cambia el diseño del fondo.
L1 : Cambia el color de Snake y el soldado al que ataca.
L2 : Cambia el color de Snake y el soldado.
R3 : Cambia el color de la pantalla.
R2 : Ralentiza la animación de Snake y el soldado.
R1 : Acelera la animación de Snake y el soldado.
Triángulo : Oscurece el fondo de la pantalla.

CAMUFLAJE BANANA
Consigue el récord en cada uno de los niveles de *Snake Vs. Monkey*.

COLT SINGLE ACTION ARMY
Elige el arma de la derecha durante el duelo final con Revolver Ocelot, a bordo del avión.

ESMOQUIN
Lo desbloquearás una vez que hayas completado el juego. Del mismo modo, lograrás los niveles 4 y 5 del minijuego *Snake Vs. Monkey* y la ametralladora Patriot.

CARETA DE MONO
Completa todos los niveles de *Snake Vs. Monkey*.

PASSWORDS PARA METAL GEAR ACID
Aún quedan meses para que llegue a Europa la **PSP** y su primera entrega de *Metal Gear*, pero un par de soldados de *MGS3* te proporcionarán sendos *passwords* para el juego: VIPER y JEHUTY.

HAZ VOMITAR A SNAKE
Da de comer a Snake, activa el menú de supervivencia y hazle girar unas cuantas veces. Cuando vuelvas al juego verás como Snake comienza a echar hasta su primera papilla. Esto también funciona con Eva.

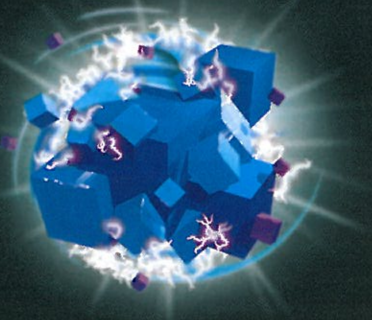
LA PESADILLA DE SNAKE
Justo después de soportar la sesión de tortura de Volgin, graba la partida y reserva ese bloque de la *Memory Card* (su icono, flores rojas, se distingue del resto que son flores blancas).
Arranca esa partida de u nuevo y descubrirás un sangriento minijuego en el que un chaval combate contra un ejército de zombis.

AHÓRRATE LA PELEA CON THE END
Matar a The End con el rifle de francotirador en el embarcadero no es la única forma de evitar enfrentarte a él.
Salva la partida justo en plena batalla contra él, reinicia tu **PlayStation 2** y retrasa el reloj de la consola una semana. Vuelve a la misión y descubrirás que The End ha muerto de viejo.

FINAL CON SORPRESA
En la secuencia final del juego, cuando Snake estrecha la mano del presidente, acciona la vista en primera persona (R1) y mira hacia la izquierda. Descubrirás un rostro muy familiar tras el ventanal...

FRECUENCIAS CURATIVAS DE CODEC
Interrogar soldados tiene sus recompensas. Una de ellas es obtener distintas frecuencias de CODEC que subirán tu barra de stamina, mientras te deleitas escuchando canciones.
En dificultad Fácil y Muy Fácil
140.01 - Salty Catfish / 66 Boys
140.52 - Rock Me Baby / 66 Boys
141.24 - Sea Breeze / Sergei Mantis
142.94 - Pillow Talk / Starry K.
144.06 - Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry
147.08 - Surfing Guitar / 66 Boys
147.59 - Sailor / Starry K.
149.53 - Don't Be Afraid / Rika Muranaka
En dificultad Normal
148.39 - Salty Catfish / 66 Boys
146.65 - Rock Me Baby / 66 Boys
148. 96 - Sea Breeze / Sergei Mantis
144.86 - Pillow Talk / Starry K.
145.83 - Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry
142.09 - Sailor / Starry K.
141.85 - Don't Be Afraid / Rika Muranaka





CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2

¡PONTE LAS PILAS!

Ya tenemos en nuestras manos la versión PAL de *Gran Turismo 4* y no sólo está a la altura de la japonesa, sino que la supera en muchos aspectos. Se han añadido 12 vehículos nuevos, cada jugador podrá usar su propia *Memory Card* en el modo *split-screen* y se han solucionado varios problemas gráficos.

Aunque el extenso catálogo de títulos anunciado para el lanzamiento de **PSP** en occidente es realmente suculento, aún no ha sido anunciada la aparición de ningún juego de rol de entre todos los que han aparecido en el mercado japonés, que no han sido precisamente pocos.

Juegos «Made in Spain» para PS2

Hola me gusta un montón vuestra revista, creo que es la mejor de **PlayStation**, y me gustaría que me respondiérais a mis preguntas:
1.- ¿Me podríais decir si existe un juego para **PlayStation 2** hecho en España?
2.- ¿Qué me compro, *FIFA 2005* o *Pro Evolution Soccer 4*?
Paco Cabrera, vía e-mail.

1.- El título español más importante para PS2 aparecido en nuestro país es *Commandos 2*. De forma no oficial, Gaelco programó algunos títulos «de serie barata» para el mercado japonés, pero el más importante en España es sin duda el título de estrategia de Pyro Studios.
2.- La redacción al completo te recomienda que compres *Pro Evolution Soccer 4*, aunque como ya hemos comentado en varias ocasiones, la edición de *FIFA* de este año es la mejor, con diferencia, de la saga.

Fútbol Callejero

Hola, me llamo Ángel. Me gustaría saber si van a hacer *Urban Freestyle Soccer 2*.
Ángel Gañán Rubio, vía e-mail.

1.- Teniendo en cuenta que *Urban FreeStyle Soccer* fue creado por Acclaim, compañía actualmente desaparecida, no lo vemos muy factible, aunque no sería la primera vez que un grupo desarrollador se independiza de la compañía y lanza otros títulos por su cuenta. Lo más parecido (aunque, lógicamente, mejor) que vas a encontrar ahora mismo en el mercado es *FIFA Street*, la versión callejera de la famosa franquicia deportiva.

Final Fantasy XI y FF XII

Hola, me llamo Cristóbal y vuestra revista me parece muy interesante. Soy un gran fan de la saga *Final Fantasy* y de los juegos de rol en general. Me gustaría que contestarais a estas preguntas:
1.- ¿Va a salir *FFXI* para **PS2**?
2.- ¿Cuándo saldrá a la venta *Final Fantasy XII*?
3.- ¿Podéis hacerme una lista con los mejores juegos de rol y otra con los mejores *Survival Horror* de PlayStation 2?
José Cristóbal García, Vigo (Pontevedra).

1.- Por desgracia, nunca veremos la aparición en España de *Final Fantasy XI* para PlayStation 2. Si tienes un PC y una buena conexión a Internet, podrás disfrutar de la versión para ordenador de *Final Fantasy XI*, distribuida en nuestro país por UbiSoft.
2.- Aunque aún no hay fecha definitiva de lanzamiento de *Final Fantasy XII*, tuvimos la oportunidad de probarlo en dos ocasiones a lo largo del pasado año, en el E3 y en el Tokyo Game Show, así que suponemos que antes del verano aparecerá en Japón y algunos meses después estará disponible en nuestro país, pero todavía no existen datos fiables y concretos de su lanzamiento.
3.- Entre los títulos «de toda la vida», encontrarás maravillas como *Final Fantasy X*, *FFX-2*, *Baldur's Gate: Dark Alliance*, *Kingdom Hearts*... Las nuevas incorporaciones al catálogo «rolero» de PlayStation 2 de más calidad pueden ser *Shadow Hearts: Covenant*, *Suikoden IV*, *Champions Of Norrath*, etc.

Clásicos arcade y shoot'em-up

Hola me llamo Samuel, os felicito por vuestra revista; ahí van mis preguntas:
1.- ¿Qué juegos me recomendáis: *Medal Of Honor: Rising Sun*, *KillZone* o *Call Of Duty: Finest Hour*?
2.- ¿Cuál es mejor, Midway *Arcade Treasures 2* o *Metal Slug 3*?
Ángel G. R., vía e-mail.

1.- Aunque los tres son buenísimos *shoot'em-up* en primera persona, los ordenaríamos así, de mejor a peor: *KillZone*, *Call Of Duty* y *MOH: Rising Sun*.
2.- Todo depende de tus preferencias con los «clásicos». Para la mayoría de los miembros de la redacción, algo «creciditos» ya, *Midway Arcade Treasures 2* y la gran cantidad de títulos que atesora es la mejor opción. El título de Midway nos ha devuelto a nuestra niñez con algunos de los mejores juegos que hemos jugado en un salón recreativo. Si para ti, lo clásico es NeoGeo y todas las recreativas de los 90 (y la jugabilidad de la que hacían gala), *Metal Slug 3* es una gran adaptación de la *coin-op* con diversos extras.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

BLACKBERRY 7100 VODAFONE

Una atractiva propuesta para las comunicaciones móviles

La tecnología **Blackberry** aporta novedosas y útiles soluciones para la comunicación móvil avanzada, llevando el correo electrónico al dispositivo **Blackberry** de un modo rápido y con opciones avanzadas. Además, en el seno de las empresas hace posible llevar a los empleados servicios tales como la agenda de direcciones o el calendario de trabajo, actualizado al minuto desde la propia corporación, y accesible casi al instante desde el dispositivo **Blackberry**. **Vodafone** ofrece en exclusiva el modelo **7100v**, con un diseño muy atractivo y ergonómico, al tiempo que lleva una pantalla a color bastante luminosa y visible bajo la práctica totalidad de condiciones de luz.

El **7100v** se ofrece junto con varias modalidades de contrato de **Vodafone**, con precios variables dependiendo de las condiciones de cada uno, incluyendo una tarifa plana para el servicio **Blackberry**.

PVP-R: consultar €

CLAVES



■ ***FICHA TÉCNICA***

Funcionalidades: teléfono, correo electrónico, mensajería instantánea, SMS, libreta de direcciones, acceso inalámbrico a datos, explorador de Internet, calendario, bloc de notas, tareas, acceso inalámbrico a datos, explorador de Internet, calendario, bloc de notas, tareas

■ ***VALORACIÓN***

Una buena solución de comunicaciones móviles por parte de **Vodafone**, conjugando diseño con la posibilidad de gestionar el correo electrónico personal o corporativo desde el terminal, al tiempo que ofreciendo las funcionalidades de un teléfono móvil. Para la empresa el atractivo es mayor, al llevar al terminal servicios de red corporativos como la agenda o el calendario.

ENERGY SISTEM

REGRABADOR DE DVD XPERIENNCE 4000

Una buena alternativa para el vídeo VHS

Energy Sistem se caracteriza por ofrecer productos con las más recientes tecnologías a precios muy competitivos al tiempo que presenta unos niveles de calidad y garantías capaces de ganar la confianza de los usuarios.

Este modelo de grabador de DVD es una buena muestra de ello, con un repertorio de características, opciones de conectividad y tiempos de grabación al nivel de otros productos ya presentes en el mercado. De este modo, se cuenta con hasta 6 horas de grabación en un disco DVD+R o DVD+RW, así como audio con calidad 5.1, exploración progresiva (*Progressive Scan*), todo tipo de entradas y salidas de audio y vídeo para interconectar otras fuentes de contenidos multimedia, etc.

«GRABACIÓN EN DVD A UN PRECIO ASEQUIBLE»

PVP-R: 215



CLAVES



■ ***FICHA TECNICA***

Lectura con el sistema Progressive Scan / Interlace Scan, Edición de los Videos, Descodificador Dolby 5.1ch incluido, Salida DTS digital, Lee los formatos DVD video, CD, SVCD, VCD, JPEG, MP3, CD-R, CD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD-R, DVD-RW, Graba DVD+R y +RW, Conectores del panel frontal: 2 canales audio in (L, R);Composite Video In; S-Video In ; DV In (IEEE 1394), tiempos de grabación: 60, 120, 240, 360 minutos (según la calidad seleccionada)

■ ***VALORACIÓN***

Un producto completo, versátil y con un precio asequible, capaz de reemplazar al vídeo VHS.

CLAVES



http://www.logitech.com

MANDO A DISTANCIA UNIVERSAL HARMONY DE LOGITECH

■ ***FICHA TECNICA***

Color: Plateado metalizado
Requisitos actuales del sistema: PC con puerto USB, Windows 98SE/Me/2000/XP o Mac OS X con Safari 1.0, acceso a Internet, disco duro con 10 MB de espacio libre. Compatibilidad futura con Linux
Memoria: 2 MB de memoria flash no volátil
Hardware: Pantalla LCD de 84 x 48 píxeles con luz de fondo, 56 botones integrados en la superficie, sensor de infrarrojos, comunicación USB, altavoz
Infrarrojos (IR): 3 LED de amplia dispersión (alcance > 12 metros, frecuencia de envío > 60 kHz, frecuencia de detección > 60 kHz)
Alimentación: Conectado, alimentación del PC por puerto USB. Desconectado, 4 pilas AAA de 1,5 V
Dimensiones: 20,6 x 5,9 x 3,3 cm
Peso: 164 g
Garantía: Garantía de reparación/sustitución de 732 días sólo para defectos de fábrica

■ ***VALORACION***

Una elegante e inteligente propuesta por parte de **Logitech**, que permite a la electrónica de consumo aprovecharse de los recursos de Internet al hacer posible la programación del mando a distancia desde la base de datos de **Logitech**, con cientos de marcas y dispositivos electrónicos registrados. Además, es posible programar el **Harmony** a partir de los mandos a distancia originales, así como crear «actividades» que facilitan el trabajo con varios dispositivos electrónicos al mismo tiempo. Su pantalla LCD ofrece toda la información necesaria para trabajar con el mando.
Es compatible con PC y Mac, y pronto también con Linux.
Poco más se puede pedir.
Para quienes no dispongan de dispositivos grabadores, el modelo **Harmony 655** será interesante por su precio más reducido.

PVP-R:
180 € (modelo Harmony 688)
150 € (modelo Harmony 655)


POR MANUEL ARENAS

TECNO
Tecnología a tu alcance

El diseño del Harmony 688 de Logitech conjuga elegancia y funcionalidad, al tiempo que se posiciona como uno de los dispositivos convergentes más versátiles del panorama actual, aprovechando las virtudes de Internet para configurar y actualizar el control remoto en PC, Mac y también muy pronto Linux



MANDO A DISTANCIA
HARMONY 688 DE LOGITECH

A la hora de manejar todos los dispositivos electrónicos del hogar, uno de los mayores problemas radica en la diversidad de mandos a distancia que hay que utilizar. El Harmony 688 de Logitech es una buena solución

En la gama **Harmony** de **Logitech** coexisten varios modelos, cada uno de ellos especializado en tareas específicas. En Europa, hasta que llegue el momento de la renovación de gamas, dos modelos son los que representan con más fidelidad el espíritu de estos mandos universales avanzados. El **688** y el **655**. El **688**, en concreto, cuenta con funciones específicas para el manejo de sistemas del tipo «PVR» o *Personal Video Recorders*, mientras que el **655** es un mando universal para un uso menos especializado.



FUNCIONAMIENTO

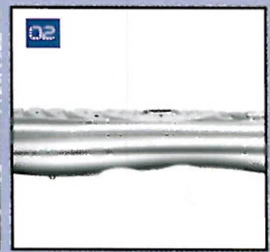
La mayor virtud del **Harmony** es la de trabajar de un modo muy estrecho con Internet. De este modo, el usuario, una vez instalado el *software* de gestión en un PC o Mac, podrá configurar las funciones del control remoto simplemente especificando qué modelo de dispositivo electrónico se trata de modo que se puedan cargar los códigos correspondientes para el LED de infrarrojos.

En el caso de no disponer de un determinado perfil en la base de datos On-line, siempre es posible recurrir al «entrenamiento» del **Harmony** a través de un puerto especial que lee los códigos apropiados a partir de la decodificación de las señales infrarrojas emitidas por el mando a distancia original del dispositivo electrónico de que se trate. Una vez cargados todos los códigos, el **Harmony** permitirá controlar todos los dispositivos desde un único control remoto. Por si fuera poco, el **Harmony** incorpora una pantalla LCD que muestra información al detalle sobre el modo de funcionamiento en el que se encuentra, el tipo de dispositivo que está controlando en un momento dado, o mostrando mensajes informativos y de ayuda.

Además de estas funciones de control remoto, el **Harmony** ofrece la posibilidad de configurar acciones conjuntas. De este modo, si se desea escuchar música, tan sólo será necesario pulsar sobre la tecla programada para activar esta acción y todos los dispositivos electrónicos involucrados en la actividad «escuchar música» se encenderán. Si se desean apagar todos los dispositivos electrónicos de una sola vez, también será posible, facilitando enormemente la gestión de toda la electrónica de consumo del hogar.

Los mandos **Harmony** son actualizables a través de Internet, y presentan un diseño elegante y estilizado capaz de ocupar un lugar destacado en el salón, minimizando el espacio y la complejidad asociada al uso de múltiples controles remotos.

En el pasado CES (*Consumer Electronic Show*) celebrado recientemente en Las Vegas, se presentaron nuevos modelos, más avanzados y preparados para un futuro ciertamente digital.



01. El LED infrarrojo emite con una elevada potencia.
02. El diseño del Harmony 688 es elegante y estilizado.
03. El control remoto cuenta con una generosa pantalla LCD que muestra información sobre el estado del control remoto, así como información de utilidad.
04. Los botones de actividad permiten ejecutar varias acciones a la vez sobre diferentes dispositivos, simplificando el uso de la electrónica de consumo en el hogar.

BREVES

KODAK EASYSHARE ONE

Kodak está apostando por una visión de la fotografía digital donde no sólo es importante obtener buenas instantáneas, sino también compartirlas. Y el modelo **EasyShare One** da un paso más en esta dirección gracias a su conectividad WiFi, que permitirá almacenar las fotografías capturadas directamente en un servidor de Internet, o enviarlas por correo, sin olvidar la impresión remota en impresoras fotográficas. Con 4 Megapíxeles, pantalla de 3 pulgadas y 256 MB de almacenamiento interno, poco más se puede pedir.

SONY LIBRIE

Sony comercializará el **Librie** en Estados Unidos por un precio en torno a los 600 Dólares. Hasta ahora se podía comprar sólo en Japón, poniendo a disposición de los usuarios un auténtico libro electrónico donde es posible leer los textos con una elevada calidad y comodidad para la vista gracias a la tecnología *e-ink* no emisiva, como ocurre con las pantallas TFT convencionales. Además, el consumo de energía es menor.

CAMARA DE SONY CYBERSHOT P200

Siete megapíxeles en un tamaño sumamente compacto

Tamaño y prestaciones son las bazas que juega la **DSC P200** de **Sony**. Gracias a su visor de 2 pulgadas, su acabado en aluminio y diseño ergonómico, esta cámara cabe en cualquier bolso, bolsillo o mochila, siendo una compañera de viaje excepcional. Además, su batería ofrece autonomía para más de 300 fotos y *zoom* óptico de 3x.

PVP-R: 400€



SONY ERICSSON T290I

Simplicidad y elevado rendimiento

Sony Ericsson había descuidado su gama de teléfonos «de batalla» en aras de los dispositivos multimedia, los cuales no son aptos para usuarios que sólo desean hablar, comunicarse y disponer de una autonomía de funcionamiento lo más elevada posible. El **T290i** es la respuesta para estos usuarios, con hasta 12 horas en conversación y 300 horas en espera. Sólo se echa de menos *Bluetooth*.

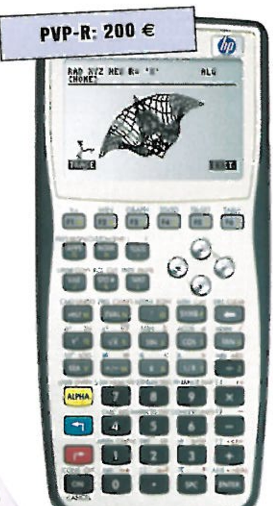
PVP-R: consultar €



HP 49G

Una calculadora científica capaz de resolver problemas matemáticos y de ingeniería

PVP-R: 200 €



Además ofrece un elevado grado de programabilidad, con miles de aplicaciones y juegos listos para usar, con lo que se consigue dotar a esta calculadora de un importante valor añadido, acercándose al mundo de los PDA, pero con un perfil más adecuado para estudiantes de carreras científicas y de ingeniería. También dispone de funciones gráficas avanzadas para la representación de funciones.

PHILIPS PET 700 DVD PORTÁTIL 7" 16:9

Ver películas DVD ya ha dejado de ser patrimonio exclusivo del salón de casa

Este reproductor panorámico portátil de **Philips** hace posible el visionado de películas DVD o VCD en prácticamente cualquier lugar y momento. Su única limitación en este caso será la duración de las baterías, aunque si se usa en un coche siempre será posible alimentarlo a través de la toma de encendedor. En su pantalla de 7 pulgadas es posible ver y escuchar las películas de DVD con una gran calidad.

PVP-R: 299 €



REPRODUCTOR DE AUDIO DIGITAL
SONY WALKMAN NW-HD3

Al fin **Sony** ha decidido incluir la tecnología de compresión de audio MP3 en su gama de reproductores de audio digital portátiles. Además, sigue ofreciendo compatibilidad con **ATRAC3**, un sistema de compresión que permite almacenar más datos sin pérdidas apreciables de calidad. El **NW-HD3** incorpora un disco duro de 20 GB de capacidad protegido frente a caídas, o el equivalente a 900 CD de música (13.000 títulos). Por otro lado, su autonomía de 30 horas es una de las más elevadas del mercado, por lo que no será un problema a la hora de llevar este reproductor en viajes y otros desplazamientos. Está disponible en varios colores, y también hace las veces de disco para almacenamiento de datos cuando se conecta a un ordenador a través del cable USB, al tiempo que se sincronicen las canciones a través del *software SonicStage 2.3*

PVP-R : 398 €



Un reproductor de audio elegante y con una autonomía espectacular







SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta válida hasta fin de existencias.



Peto vaquero de corte entallado, de Liberto

ÉL

COMO UN AUTÉNTICO COWBOY

Las películas del Oeste han servido de inspiración a numerosas firmas para crear una colección retro a la vez de moderna. Así, vuelven los petos vaqueros para chico, las tachuelas, las botas de cowboy e incluso los sombreros de corte tejano. Esta primavera renueva tu vestuario...

Camisa de cuadros en distintas tonalidades de color azul, mezclados con líneas verticales blancas, de Pull And Bear.

Botas en piel de color marrón oscuro, de Pull And Bear.

Bandolera con cierre de cremallera, de Adidas.

Cinturón de cuero con original hebilla, de Diesel.

ELLA

EL LADO FEMENINO DEL FAR WEST

El look tejano se vuelve esta temporada más femenino y sexy que nunca mezclando el sobrio pantalón vaquero con prendas cuyos diseños están inspirados en los vaporosos «cancanes» de las bailarinas del Saloon.

Pañuelo con estampado tribal, de Levi's.

Pantalón denim de corte ancho y cinturilla baja con tres botones, de Diesel.

Corpiño de volantes inspirado en las bailarinas del Saloon, de Morgan.

Bandolera de cuero con solapa y cierre en clip, de Benetton.

Cinturón con hebilla del Oeste, de Liberto.

Botas tejanas realizadas en cuero rojo de media caña inspiradas en el Far West, de Mango.

POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de última generación





COMO SER VAQUERO Y NO MORIR EN EL INTENTO

Visita el Viejo Oeste y maneja el revólver como nadie en la aventura más apasionante del Far West de la mano de Rockstar. A lo Clint Eastwood, Red Dead Revolver, te convertirá en el protagonista de un auténtico spaghetti-western.



Gafas con montura de pasta negra, de Hugo Boss.

Sombrero cowboy de corte argentino, de Salvatore.

TENDENCIAS DEL OESTE

Cualquier tiempo pasado siempre sirve de inspiración para crear nuevas tendencias. Tal es el caso del Far West, que regresa con un estilo elegante y muy personal



GRAN TURISMO 4

Velocidad. Riesgo. Llegar el primero. Vehículos de ensueño harán las delicias de los amantes de las cuatro ruedas por los circuitos de Seúl y Motegi. Disfruta de uno de los sistemas de conducción más realistas.

SEÚL

Aparca tu veloz vehículo y adéntrate en la quinta ciudad más grande del mundo

Cuando tú, amante de la velocidad capaz de apurar al límite cada marcha, ya te conozcas todos los trazados del circuito de velocidad de Seúl gracias a tu **PS2** y a *Gran Turismo 4*, no está de más que abandones el recinto, dejes tu joya de cuatro ruedas aparcada y te atrevas a recorrer las calles de la capital de Corea. De ti depende que se convierta en una aventura inolvidable, como la de deslizar tu automóvil favorito a velocidades sólo aptas para circuitos cerrados.
Seúl es una ciudad fascinante en la que el paisaje cambia de modo sorprendente en función de la estación del año en la que estemos. Las montañas de Namsan y Hangang, esta última visible desde cualquiera de los puntos de la ciudad, son uno de los principales atractivos de esta urbe. Lejos de la colosalidad de las montañas, Seúl alberga más de 300 galerías de arte, museos y teatros. Aunque la descarga de adrenalina no es similar a la que se experimenta en los grandes premios de auto-



Entre las muchas piezas de artesanía de los mercados, no dejes de comprar los típicos muñecos coreanos

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú

EL TRADICIONAL VESTIDO TÍPICO COREANO HA QUEDADO RESERVADO PARA LAS CELEBRACIONES

movilismo, a buen seguro que no te dejan indiferente las representaciones de los exámenes de sirvientes civiles de la dinastía Joseon y de la boda real entre el rey emperador Gojon y la emperatriz Myeongseong. Pregunta también en cualquier oficina de turismo de la ciudad el horario de actuaciones culturales coreanas como los *pansori* (canciones) y *madangnori* (canciones y bailes).

Antes de recomendarte un paseo por los edificios más emblemáticos de la capital coreana, te recordamos que sus más de 600 años de historia hacen muy ricas sus fiestas y tradiciones. El 5 de mayo se celebra en el templo de Bongwonsa la fiesta del *Yeongsanje*. Para el turista, se convierte en una oportunidad de experimentar la cultura budista coreana. Otra fiesta es la de *Gyeongdong*, que se celebra en el mercado del mismo nombre el día 1 de junio. Si hay algo común en todas las fiestas importantes de Corea es que cuentan con interesantes exposiciones de medicinas orientales y concursos de corte de hierbas medicinales. ¿Te atreves a participar?

Pese a la tradición y la antigüedad de algunos de sus monumentos, Seúl resulta a simple vista una ciudad moderna. Convertida en cenizas por la guerra civil en los años 50, ahora presume de ser la quinta ciudad más grande del mundo y una de las más avanzadas económica-

EL MUNDIAL DE FÚTBOL

Corea se erigió como sede de la edición número 17 del Mundial de Fútbol de la FIFA que se realizó del 31 de mayo al 30 de junio de 2002. Fue el primer mundial organizado por dos paises (Corea y Japón) y también el primer mundial de fútbol organizado en Asia. Brasil ganó y Alemania fue segunda.





VESTIDOS TÍPICOS

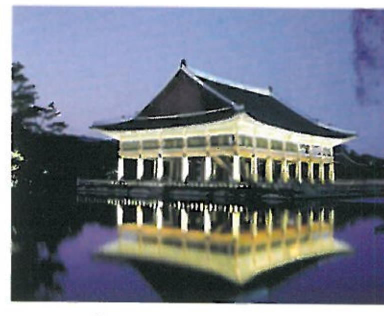
El *hanbok* ha sido el vestido tradicional coreano a lo largo de todos los tiempos. Antes de la llegada de la moda de estilo Occidental a Asia, hace 100 años, el *hanbok* fue de uso cotidiano. Los hombres visten el *jeogori* (chaqueta coreana) y las mujeres el *jeogori* con *chima* (falda). Hoy en día se viste el *hanbok* sólo en ceremonias y el famoso día del año nuevo lunar.



LA FLOR NACIONAL

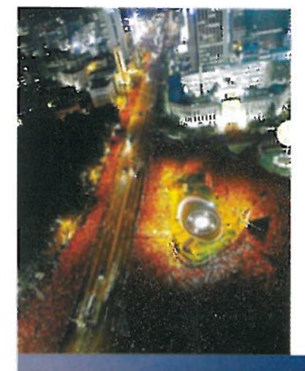
La *mugunghwa* es la flor nacional de Corea. También llamada rosa de *sharon*, cubre el país entre los meses de julio y octubre. Es un símbolo de la inmortalidad.

CON EL ARROZ COMO BASE, LA GASTRONOMÍA COREANA ES RICA EN VERDURAS, CARNE Y PESCADO



CASAS TÍPICAS

Las casas tradicionales coreanas reciben el nombre de *hanok*. Los *hanok* nacieron con la idea de permitir la coexistencia entre la naturaleza y el ser humano.





SEÚL DE NOCHE

La torre de Seúl, ubicada en el parque *Namsam* es uno de los símbolos de Corea. Ofrece vistas magníficas de Seúl y dispone de un restaurante rotatorio.



mente. En el norte de Seúl se encuentra la parte más tradicional de la ciudad, donde podemos encontrar palacios y pagodas budistas y los mercados y distritos con más solera.

En sus alrededores está *Cheo Wa Dae*, la residencia oficial del presidente coreano, el Museo de arte *Kumho* y la galería *Hyundai*. Como representante de la población católica de Corea, encontramos la catedral de *Myeong-dong*, ubicada sobre una colina. La torre de Seúl es uno de los emblemas de la ciudad. Las vistas que ofrece de Seúl son sobrecogedoras, sobre todo cuando cae el sol. Alberga un original restaurante giratorio, un museo y un cine en 3D.

El templo *Jogyesa* se ha configurado como la sede central de la orden budista coreana. En sus alrededores, conviven en perfecta armonía pinos blancos y acacias japonesas que pueden presumir de llevar en pie más de 400 años.

Para desconectar del ajetreo de las calles, te sugerimos un paseo por el parque *Namsam*, al que se puede acceder a través de teleférico. Dentro de este pulmón verde, encontramos un zoológico, un jardín

FIESTAS

En ninguna de las fiestas oficiales coreanas, falta la interpretación del himno nacional. El *Aegukgha* o canción de amor a la patria tal y como hoy suena se interpreta desde el año 1948, cuando adoptó la música y letra definitiva y empezó a utilizarse en todos los actos oficiales. Los escolares coreanos también lo cantaban a diario.

botánico y una biblioteca. Cuando te encuentres preparado para hacer las compras de rigor, dirígete al mercado *Doungdaemun*, uno de los más grandes del mundo que encuentra su punto de máxima ebullición por la noche. Todos los visitantes de cualquier edad y nacionalidad se quedan boquiabiertos por las originales prendas de ropa que en él se venden. Otra de las zonas comerciales más importantes de Seúl es el *Myeongdong*, donde se encuentran las sedes de los bancos. En la calle principal se erigen tiendas de grandes marcas de ropa internacionales a precios no muy económicos. Aunque puede que no seas un fanático de la comida asiática, haber hecho tantos kilómetros en avión, casi te obligan a mezclarte con los coreanos y actuar como si fueras uno más de ellos. Uno de los platos más famosos y típicos de Seúl es el *Gimchi*, que se elabora mezclando vegetales como nabo, coliflor y pepino con pimiento rojo, ajo, cebolla, jenjibre y mariscos troceados. Después de dejar reposar estos ingredientes para que fermente, el menú ya está listo para consumir. Para algunos se trata de un plato delicioso o *masitsseoyo*, en coreano.



Según estadísticas, Seúl es la quinta ciudad más grande del mundo



POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Terror, nuevas adaptaciones de cómic y lo último de Tim Burton

LOS CUATRO FANTÁSTICOS

La Antorcha Humana, *la Mujer Invisible*, *la Cosa* y *Mr. Fantástico* llegarán este verano a las pantallas de cine para enfrentarse al carismático Dr. Muerte.

www.fantasticfourmovie.com



CORPSE BRIDE

Tim Burton recupera el espíritu de *Pesadilla Antes De Navidad* en este nuevo largometraje de animación *StopMotion*.

corpsebridemovie.warnerbros.com



CURSED

El equipo creativo de *Scream* (el director Wes Craven y el guionista Kevin Williamson) resucitan el mito del hombre lobo en este *thriller* de terror protagonizado por Christina Ricci.

www.apple.com/trailers/miramax/cursed.html



APPLESEED

El legendario manga de Masamune Shirow inspira un nuevo largo de animación, repleto de espectaculares secuencias de acción. El tráiler es alucinante.

www.appleseedthemovie.com



TÍTULO ORIGINAL: THE GRUDGE
DIRECTOR: TAKASHI SHIMIZU
GUIÓN: STEPHEN SUSCO (BASADO EN «JU ON» DE T.SHIMIZU)
REPARTO: SARAH MICHELLE GELLAR, CLEA DUVALL, JASON BEHR, BILL PULLMAN, KADEE STRICKLAND, TAKAKO FUJI Y YUYA OZEKI
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DEAPLANETA

POR ISABEL GARRIDO

EL GRITO

Shimizu rehace su «maldición» para EE.UU.

Sam Raimi no sólo nos ha traído lo último en efectos digitales con sus dos *Spider-Man*, sino que con películas como *Premonición* ha demostrado su interés por historias de terror con austeros, pero más que efectivos, efectos visuales. Por eso el director apuesta como productor en esta versión para el público yanqui, de la película japonesa *La Maldición*. El mismo director, Takashi Shimizu, «rehace» ahora su historia quitando algo de «paja» pero dejando los estupendos golpes de efecto visual, simples, ingeniosos y geniales, que nos hicieron temblar de miedo con su ópera prima, aún sin entender una palabra de japonés. Como intérpretes destaca la televisiva cazavampiros Sarah Michelle Gellar o Bill Pullman. En cuanto a los fantasmas, repiten Takako Fuji y Yuya Ozeki.

El inquietante y pálido rostro de Takako Fuji repite historia en este espeluznante «Grito»



TÍTULO ORIGINAL: SPANGLISH
DIRECTOR: JAMES L. BROOKS
GUIÓN: JAMES L. BROOKS
REPARTO: ADAM SANDLER, TEA LEONI, PAZ VEGA, CLORIS LEACHMAN, SHELBIE BRUCE
GÉNERO: COMEDIA/DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR FILMS

POR I.G.

SPANGLISH

Paz Vega aterriza en Hollywood a lo grande

Ver a la actriz sevillana actuar junto a nombres tan consagrados como Adam Sandler o Cloris Leachman es uno de los atractivos de la nueva película de James L. Brooks. El director de *Mejor Imposible* vuelve a fusionar drama y comedia en una película que llegará a España en Versión Original, para no perder todos los *gags* que provoca los problemas lingüísticos entre la sirvienta mejicana y sus patronos yanquis.



EL SITE DEL MES

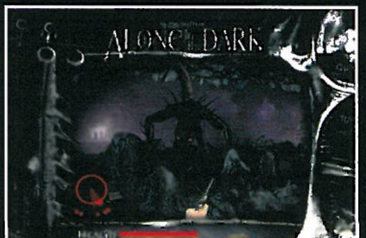
www.aloneinthedarkthemovie.com

POR B.S.

Alone in the Dark

Otro videojuego hecho película

El desastre de *The House Of The Dead* no parece haber desmoralizado al alemán Uwe Boll, que acaba de filmar con Christian Slater y Stephen Dorff la adaptación a cine de ***Alone In The Dark***, la popular saga de juegos de terror de **Infogrames**. La web ofrece el tráiler, fotos y un simpático minijuego.





■ Cameron Bright (Sean) despunta como un pequeño gran actor

TÍTULO ORIGINAL: BIRTH
DIRECTOR: JONATHAN GLAZER
GUIÓN: JONATHAN GLAZER, JEAN CLAUDE CARRIÈRE Y MILO ADDICA
REPARTO: NICOLE KIDMAN, CAMERON BRIGHT, LAUREN BACALL, DANNY HUSTON, ANNE HECHE, CARA SEYMOUR
GÉNERO: SUSPENSE
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: TRI PICTURES

POR ISABEL GARRIDO

REENCARNACIÓN

La Kidman sigue alejándose de la imagen sexy

La ex-mujer de Tom Cruise sigue acumulando papeles en los que trata de alejarse de ese estereotipo de mujer explosiva que tanto éxito y dinero le granjearon en los 90. En esta ocasión repite con pelo corto (*Las Mujeres Perfectas*, F.Oz) para interpretar a una joven y compungida viuda que se verá sorprendida e inquietada (como el público) por un niño en el que parece se ha reencarnado su difunto marido. Junto a la actriz australiana destaca la interpretación de una de las leyendas del cine: Lauren Bacall, que interpreta a Eleanor, la madre de Anna (N. Kidman). ***Reencarnación*** llega con la intención de ser algo más que una película de corte «sobrenatural». Entrelaza el devenir del argumento para contarnos una romántica historia de amor. En algún momento veremos puntos en común con aquel exitazo de taquilla *Ghost*, pero «Birth» aspira a ser algo más que una película lacrimógena de culto para las adolescentes. La excelente y sorprendente interpretación del jovencísimo Cameron Bright consigue mantener el tipo incluso al lado de la mismísima Kidman. El director, Jonathan Glazer, que debutó con la película *Sexy Beast*, firma el guión junto con el prestigioso escritor europeo Jean-Claude Carrière (*El Tambor De Hojalata*). También colabora en la creación del argumento Milo Addico, que a su vez interpreta a Jimmy, el conserje del edificio donde vive Eleanor con sus hijos. Addico demostró sus dotes como guionista ya con su debut en *Monster's Ball*.



GENIOS INCOMBUSTIBLES
La inconfundible Lauren Bacall se adapta como un guante a su papel de «mater-familia». Por mucho que los medios se empeñen en calificar como «estrellas» a algunos actores y actrices de última generación, el listón está demasiado alto...



LOS PADRES DE ÉL

Dos consuegros llamados De Niro y Dustin Hoffman



TÍTULO ORIGINAL: MEET THE FOCKERS
DIRECTOR: JAY ROACH
GUIÓN: JAMES HERZFIELD Y JOHN HAMBURG
REPARTO: BEN STILLER, ROBERT DE NIRO, DUSTIN HOFFMAN, BARBRA STREISAND, BRYTHE DANNER, TERI POLO, OWEN WILSON, TIM BLAKE NELSON, ALANNA UBACH, RAY SANTIAGO
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UIP/UNIVERSAL/DREAMWORKS

■ **Greg Follen (Ben Stiller) afrontará un nuevo y humillante fin de semana en familia**

Tras sobrevivir al infernal fin de semana de *Los Padres De Ella*, Ben Stiller afrontará en esta secuela un reto aún mayor: reunir bajo el mismo techo a sus excéntricos padres (Dustin Hoffman y Barbra Streisand) con sus futuros suegros (Robert De Niro y Blythe Danner). El guionista John Hamburg vuelve a divertir a los espectadores con una nueva sucesión de desgracias y humillaciones para el pobre Stiller, aunque el verdadero hallazgo es Hoffman interpretando a Bernie Follen: «amo» de casa y experto en Capoira. Le roba todos los planos a sus ilustres compañeros.



Por Bruno Sol

ALIEN VS PREDATOR

Dos razas extraterrestres combatirán sin cuartel bajo el hielo de la Antártida

Fox confió en Paul W.S. Anderson (*Horizonte Final*) para llevar a la pantalla un proyecto largamente acariciado: enfrentar Aliens contra Depredadores. Este duelo, ya insinuado en una memorable secuencia de *Depredador 2* y largamente explotado en cómics y videojuegos, ocupa gran parte del metraje de esta película que, como era de esperar, tiene en los efectos especiales su mejor baza. El uso de muñecos hidráulicos, en lugar de la habitual saturación de efectos hechos por ordenador es uno de los grandes logros del filme.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

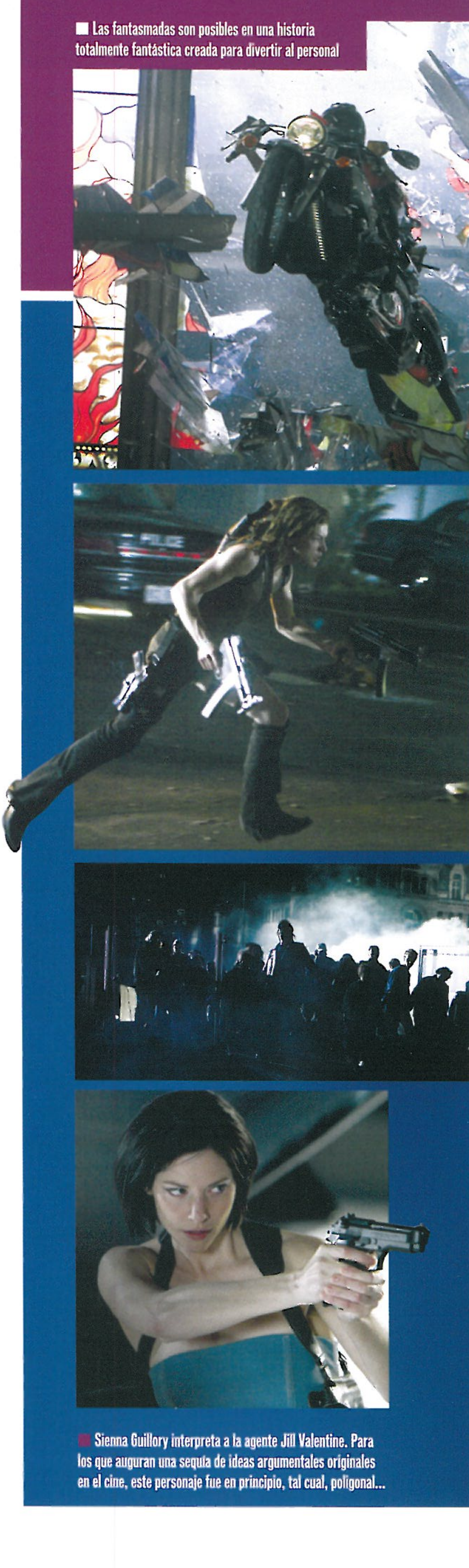
La Ed. sencilla incluye un prólogo alternativo. La Ed. coleccionista añade además un segundo DVD con galerías de imágenes, *storyboards*, 9 documentales, 11 escenas eliminadas y tráilers.

VALORACIÓN: 4/5

Como ya hizo con *R. Evil* o *Mortal Kombat*, Anderson ha concebido ***Alien Vs Predator*** como un videojuego, un espectacular entretenimiento que satisfará a los *fans* de ambos personajes, aunque se echa en falta la garra de Ridley Scott o James Cameron.

DIRECTOR:
PAUL W. S. ANDERSON
REPARTO: LANCE HENRIKSEN, SANAA LATHAN, RAOUL BOVA, R. SHUSSET
GÉNERO: CIENCIA-FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9 (ED.SENCILLA) 2 DVD-9 (ED. COLECCIONISTA)
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1).
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS

P.V.P.: 19,95 € (ED. SENCILLA)
26,99 € (ED. COLECCIONISTA)



Las fantasmadas son posibles en una historia totalmente fantástica creada para divertir al personal

Sienna Guillory interpreta a la agente Jill Valentine. Para los que auguran una sequía de ideas argumentales originales en el cine, este personaje fue en principio, tal cual, poligonal...



Por Isabel Garrido

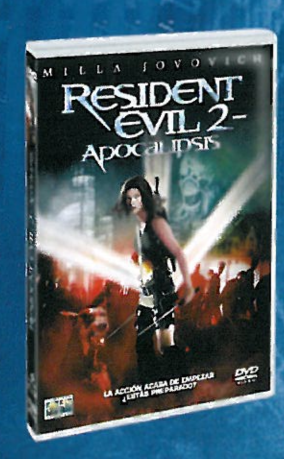
RESIDENT EVIL APOCALYPSE

Alice vuelve a una ciudad llena de pesadillas

El «feedback» creativo que intercambian el mundo del videojuego y el cine, tiene otro ejemplo más con esta entretenida secuela sobre terribles experimentos científicos. Si los desarrolladores de **Capcom** miraron al cine de terror para crear su famosa saga, ahora Paul W.S. Anderson (responsable del argumento de la película) vuelve la mirada al Némesis de *Biohazard 3* para crear una historia que tiene unos pies y una cabeza mucho más definidos que su predecesora. Los *combos* ya no son propiedad exclusiva de los *beat'em-up* y las artes marciales aliñadas con un poco de tecnología digital, dan lugar a un nuevo modo de entender los héroes de acción en el cine de hoy. Un presupuesto más amplio permite a Alexander Witt recrear la imaginaria *Raccoon City*. Alice (Jovovich) no se encuentra precisamente en el país de las maravillas, si como éstas entendemos cosas agradables. Aunque sin lugar a dudas, sí está en una ciudad llena de maravillas digitales para poner el corazón del espectador en un puño.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Como si de un juego se tratara, escenas eliminadas que hubieran ofrecido un final distinto de haber sido incluidas. Además, ofrece comentarios, un exhaustivo *Making Off* y otros entretenidos documentales.

VALORACIÓN: 5/5
Si disponemos de un sistema de audio 5.1, mucho cuidado con el sonido. Éste resulta tan envolvente que puede meternos en la aventura incluso más que la imagen.



DIRECTOR:
ALEXANDER WITT
REPARTO: MILLA JOVOVICH, SIENNA GUILLORY, ODED FEHR, THOMAS KRETSCHMANN
GÉNERO: CIENCIA-FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR H.E.
TIPO DE DVD: 1 DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS, DANÉS, FINLANDÉS
P.V.P.: 19,99 €

por B.S.

COLLATERAL

Michael Mann saca a la luz el lado más perverso de Tom Cruise

En una de las mejores películas que dio 2004, Tom Cruise abandonó su habitual rol de héroe para convertirse en Vincent, el asesino a sueldo que revoluciona la apacible jornada laboral de un taxista, magistralmente interpretado por Jamie Foxx. Intensa y deslumbrante, ***Collateral*** es un soberbio ejercicio de interpretación y destreza cinematográfica. Una obra maestra.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

La Edición Especial incluye comentarios de audio, *Making Of*, escenas eliminadas, dos documentales y ensayos de Tom Cruise y Jamie Foxx.

VALORACIÓN: 5/5

Collateral es la demostración de que se puede hacer un *thriller* apasionante y de que Tom Cruise puede ser un buen actor, cuando abandona esa fachada risueña.

DIRECTOR:
MICHAEL MANN
REPARTO: TOM CRUISE, JAMIE FOXX, JADA PINKETT SMITH, MARK RUFFALO, JAVIER BARDEM
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1), ITALIANO SURROUND
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS, ITALIANO

P.V.P.: 20,00 € ED. SENCILLA
24,00 € ED. ESPECIAL



por I.G.

MISTERIOSA OBSESIÓN

Tragedia familiar convertida en Expediente X

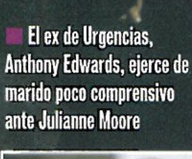
La siempre elegante Julianne Moore vive una inquietante tragedia familiar que con indudable acierto se convierte en un misterio claramente resuelto en su desenlace. La tensión y el suspense se desencadenan del argumento mismo, recordando en algunos momentos los clásicos títulos de terror psicológico.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

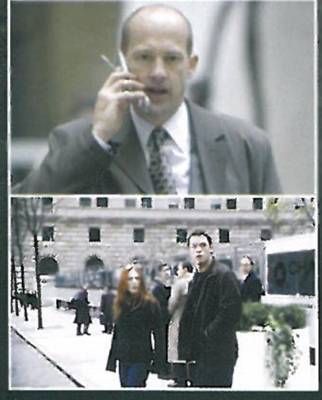
Indispensables escenas eliminadas para entender cómo se puede contar una historia con un milimétrico montaje. Además, *Making Of* y comentarios del director y el guionista de la película.

VALORACIÓN: 4/5

Un producto que, junto a la indudable calidad cinematográfica de la historia, es una adaptación cuidada más que sugerente para el mercado doméstico. Aquellos que disfrutaron con los *Expedientes X* verán, sin duda, muchas similitudes al espíritu inicial de la serie.



El ex de Urgencias, Anthony Edwards, ejerce de marido poco comprensivo ante Julianne Moore





DIRECTOR: JOSEPH RUBEN
REPARTO: JULIANNE MOORE, CHRISTOPHER KOVALEVSKI, MATTHEW PLESZEWICZ, ANTHONY EDWARDS, JESSICA HECHT, LINUS ROACHE, GARY SINISE
GÉNERO: THRILLER.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO (5.1 Y DTS), INGLÉS (5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ÁRABE, HÚNGARO

PRECIO: 19,99 €

NOTICIAS

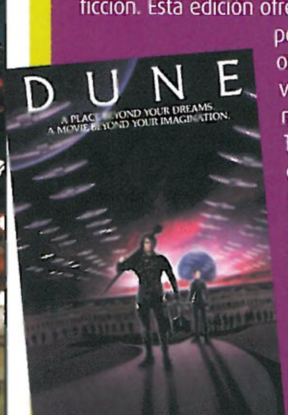
por Bruno Sol

ZONA-1

Una de las obras cumbre del cine de ciencia-ficción tendrá al fin una adaptación DVD a su medida

UNA EDICIÓN MUY ESPECIAL DE DUNE

Universal ultima en EE.UU. el lanzamiento de una edición doble de ***Dune***. Aunque en su día fue un fracaso de taquilla, la adaptación que hizo en 1984 David Lynch del *bestseller* de Frank Herbert está considerada hoy en día una obra de culto entre los amantes de la ciencia-ficción. Esta edición ofrecerá dos versiones de la película: con el metraje original (127') y una versión extendida de 190 minutos de duración. También se incluirán documentales y escenas eliminadas, aunque de momento **Universal** no ha querido hacer público el contenido definitivo de extras de los dos DVD. ¿Algún día podremos ver esta edición en España? En unos meses lo sabremos.



NOTICIAS

ZONA-2

Disfruta en tu DVD una de las mejores series de dibujos animados de la historia de la televisión

FOX REÚNE EN UN PACK TODA LA SERIE DE LA PANTERA ROSA

Si rondas la treintena seguro que recuerdas aquellos inolvidables sábados por la tarde con los dibujos de la Pantera Rosa. Pues dentro de muy poco podrás revivir toda la magia y el humor de esta inolvidable serie de animación con el *pack* que está preparando **20th Century Fox Home Entertainment**. 124 episodios reunidos en 4 DVD a un precio de 34,99 Euros. A la venta el 16 de marzo.



Uno de los alicientes de Top Gun es descubrir en papeles secundarios a Val Kilmer, Meg Ryan y Tim Robbins

Penélope Cruz muestra una estética de «poquita cosa» para interpretar a la débil, y a la vez fuerte, Italia

El controvertido Takashi Miike desafía a tu estómago con una hiperviolenta historia de yakuzas

por B.S.

TOP GUN ED. ESPECIAL



Coincidiendo con la aparición de *Collateral*, **Paramount** relanza en DVD el filme que encumbró a Tom Cruise en una nueva edición repleta de extras y con una cuidada presentación. 18 años después, la película sigue siendo igual de infame, pero al menos te reirás de ella a gusto.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Comentarios de audio. Cuatro vídeos musicales. *Spots. Making Of* (fragmentado en 6 partes). *Storyboards* multiángulo. Entrevistas a Tom Cruise. Fotos.

VALORACIÓN: 4/5

Aunque ***Top Gun*** provoca más carcajadas que su parodia *Hot Shots,* la edición es magnífica.

DIRECTOR:
TONY SCOTT
REPARTO: TOM CRUISE, KELLY MCGILLIS, VAL KILMER, ANTHONY EDWARDS, MEG RYAN
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 2 DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS 5.1 Y 6.1 DTS. CASTELLANO SURROUND
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO E INGLÉS.

P.V.P.: 20 €

por I.G.

NO TE MUEVAS



El italiano Sergio Castellito (director, guionista y protagonista) ofrece a Penélope Cruz la oportunidad de dejarse la piel en un papel. En algunos momentos de exageración italiana, la Cruz nos recuerda su debut en *Jamón Jamón* de Bigas Luna.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Para que sepamos cómo se hace el cine en Europa (con o sin Constitución) *Making Of*, escenas eliminadas y galería fotográfica.

VALORACIÓN: 5/5

Película de «actores» en la que Italia (P.Cruz) nos recuerda a uno de los desamparados personajes de Valle-Inclán.

DIRECTOR:
SERGIO CASTELLITTO
REPARTO: PENÉLOPE CRUZ, SERGIO CASTELLITTO, CLAUDIA GERINI, LINA BERNARDI, PIETRO DE SILVA, ANGELA FINOCCHIARO
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: ITALIA, ESPAÑA Y FRANCIA
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: ESPAÑOL (5.1) E ITALIANO (STEREO)
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL

P.V.P.: 19,99 €

por B.S.

ICHI THE KILLER



Takashi Miike es uno de los directores más prolíficos e inclasificables del reciente cine japonés. Lo mismo dirige un musical con zombis (*The Happiness Of The Katakuris*) como un terror típico (*Llamada Perdida*) o esta hiperviolenta película de *yakuzas*, convertida en título de culto desde su aparición en el festival de cine fantástico de Sitges.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5

Tráiler de cine.

VALORACIÓN: 4/5

No apta para todos los estómagos, la exagerada violencia de ***Ichi The Killer*** alcanza lo grotesco, casi lo cómico. Eso sí, menores de 18 años, abstenerse.

DIRECTOR:
TAKASHI MIIKE
REPARTO:
TADANOBU ASANO, NAO OMORI, SHINYA TSUKAMOTO, ALIEN SUN, SABU
GÉNERO:
COMEDIA/THRILLER
PAÍS DE ORIGEN:
JAPÓN
DISTRIBUIDOR:
PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, JAPONÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO

P.V.P.: 17,95 €





TODO ESTO ES MUY EXTRAÑO

En tan sólo tres meses desde su salida al mercado ha superado las 50 mil unidades y rara vez es que al sintonizar una emisora de radio no escuches su segundo single *¿Qué soy yo para ti?*

«Pop, rock, baladas bonitas y una parte cachonda muy importante», así es como suena el último disco de Hombres G, un álbum que está levantando pasiones entre el público de ayer y de hoy. Once temas rebosantes de energía respaldado por un trabajo técnico excelente.

Hombres G

Sólo ellos pueden desaparecer durante diez años y continuar con el éxito que dejaron atrás. Peligrosamente Juntos les volvió a unir y Todo Esto Es Muy Extraño consolida su regreso

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA

MÚSICA

La actualidad musical al completo



Unos más y otros menos jugones. David nos confesó que es un fiel lector de PlayStation 2 Revista Oficial desde sus inicios

¿A qué os referís con el título de vuestro último disco?

Dani: A todo lo que nos está pasando. No nos esperábamos el éxito que estamos teniendo, aquí y en América. Volver con canciones nuevas que estén yendo muy bien después de llevar diez años sin tocar es algo que nunca había pasado anteriormente con ningún otro grupo.

Rafa: Además, para seguir la tradición, buscábamos un título divertido que diese un toque de humor a todo lo que hacemos y dimos con una frase que decía Tintín y que solía utilizar mucho un músico de David cuando no sabía lo que estaba sucediendo...

David: Y para qué nos vamos a engañar. Resulta muy extraño que con la edad que tenemos nosotros ahora, con 40 años, veas a chicas de 18 llorando igual que hace 20 años (risas)... Ver a todos estos chavales que se saben unas canciones que tienen más edad que ellos nos sorprende cada día.

Entonces, ¿vuestro público de hoy sigue siendo el mismo de ayer?

David: Yo personalmente no noto ninguna diferencia. Es más, cuando estoy en el escenario es como si me hubiese metido en la máquina del tiempo y me siento como hace 20 años. La diferencia, quizá, es que nosotros hemos mejorado técnicamente y que

«CON RESPECTO A NUESTRA PRIMERA ETAPA HEMOS MEJORADO TÉCNICAMENTE Y ENTRE EL PÚBLICO HAY DOS GENERACIONES, LA DEL SIGLO XX Y XXI»

HOMBRES PSP

Una cita a solas en la habitación 305 de un hotel madrileño... Todo fue muy correcto y calmado hasta que al terminar la entrevista, Marcos García (Director de PlayStation 2 R.O.) enseñó a David, Dani, Rafa y Javi la portátil de Sony C.E. Atónitos y desconcertados, jugaron con PSP y probaron sus maravillas: «en cuanto salga nos la compramos».



■ **DANIEL**
Si tuviera más tiempo para jugar no soltaría el mando con GTA San Andreas. Es una pasada...

■ **JAVI**
Sin duda San Andreas es el juego que me ha sorprendido a día de hoy. Pero también me gustan los del Silent Hill

entre el público puede haber dos generaciones, la del siglo XX y la del XXI. Pero nuestra actitud y la del público es prácticamente igual.

Javi: Ahora todo nos es más gratificante porque somos más conscientes. En aquella época vivíamos muy deprisa y no valorábamos tanto como ahora.

¿Cuándo apareció vuestro interés por retomar la carrera del grupo?

Rafa: Con la gira de *Peligrosamente Juntos*, la recopilación que sacamos hace tres años. Tuvo tanta aceptación que nos picó el gusanillo. Y cosas de la vida, poco después de nuestro regreso, se editó *Tributo a Hombres G* que, aunque nos gustó mucho la idea y reforzó nuestra vuelta, no entendimos muy bien el por qué se hizo. Esas cosas se suelen hacer cuando la gente se ha retirado, incluso de este mundo...

¿Eso significa que no os gustan que os hagan homenajes?

Rafa: Claro que sí, te sientes orgulloso y más cuando han participado artistas de tu misma época y grupos de ahora, son dos generaciones que tienen mucho que decir.

David: Además, es muy interesante ver cómo tus canciones en boca de otros se transforman y toman otra dimensión.

Aquellos que perdieron vuestra pista a comienzos de los 90 ¿qué diferencias musicales se pueden encontrar en este disco?

David: Nuestra actitud es la misma, seguimos creyendo que la música tiene que ser algo que alivie a la gente, que les de diversión... Así que, las diferencias que se pueden apreciar son técnicas: tocamos mejor, tenemos mejor equipo y mejores músicos. Sinceramente, *Todo Esto Es Muy Extraño* es el mejor disco que hemos hecho.

¿Volveríais a componer una canción como *Sufre Mamón* o *Suéltate El Pelo*?

David: Sí en cuanto a una canción igual de divertida, directa y sencilla. De hecho hay muchas canciones en *Todo Esto Es Muy Extraño* que cumplen estas premisas y son igual de enérgicas.

Dani: De todos modos, esas canciones que mencionas están bendecidas...

***Por Qué No Ser Amigos* guarda un claro mensaje de unión por la paz, ¿tiene algún significado de fondo la participación de Dani Martín (vocalista de El Canto Del Loco) en vuestro *single* debut?**

David: Posiblemente sí ya que Dani es íntimo amigo nuestro, pero a la vez se supone que nuestro grupo y el suyo tendrían que ser rivales... Por eso cantarla con él hace que la canción tenga una mayor carga emocional. Queríamos lanzar un mensaje de calma y de buen rollo, que la gente deje de lado las instituciones, las religiones, la política y piense en sí mismo y en los que le rodean.

Rafa: Además, el hecho de estar más cerca de muchos artistas de ahora que de nuestra generación, refuerza nuestro regreso.

«NOS SENTIMOS MÁS CERCA DE MUCHOS ARTISTAS DE AHORA QUE DE NUESTRA GENERACIÓN»

¿Durante la creación de este disco os habéis sentido presionados por el éxito alcanzado anteriormente?

Dani: El éxito en sí no, la única presión que hemos tenido es nuestra propia exigencia.

David: Ten en cuenta que este álbum es el primer disco original de Hombres G desde el 92, por lo que teníamos grandes expectativas y una curiosidad enorme por ver cómo iba a reaccionar el público, e incluso nosotros mismos. Así que nos pusimos a trabajar duro, queríamos que este disco supusiera un punto de inflexión en nuestras carreras.

«LA ÚNICA PRESIÓN QUE HEMOS TENIDO PARA HACER ESTE DISCO ES NUESTRA PROPIA EXIGENCIA»

Javi: Es cierto que éramos conscientes de que mucha gente iba a estar muy pendiente de lo que fuéramos a hacer. Y eso es un *handicap* fantástico para trabajar. Pero al final te centras y piensas lo de siempre «lo que tenemos que hacer es un disco que nos guste a nosotros, después ya decidirán los demás».

¿Que metas os gustaría alcanzar con *Todo Esto Es Muy Extraño*?

David: Aunque marcha ya muy bien, me gustaría vender muchos más discos. No por el aspecto económico, sino porque vender discos significa que todo el

esfuerzo que has hecho ha servido para que la gente disfrute con las canciones, y a su vez te permita hacer una gira... En fin, que toda la maquinaria de esta fábrica se ponga en marcha.

Rafa: Y por supuesto, te permite crear nuevos discos y vivir de lo que más nos gusta, que es la música.

¿Cómo veis la gira de *Todo Esto Es Muy Extraño*?

Rafa: Con mucha ilusión, poder renovar el repertorio de canciones en directo es toda una satisfacción. También es cierto que tocar *Sufre Mamón, Marta Tiene Un Marcapasos* o *El Ataque de las Chicas Cocodrilo* es muy divertido y la gentes se lo pasa de miedo, pero a nosotros ya nos cansa un poquito.

Dani: Este año va a ser increíble, porque si con *Peligrosamente Juntos* fue todo un éxito, me imagino que con un disco totalmente nuevo la gente está deseando verte en directo.

Rafa: No podemos predecir cómo será, pues cada gira es una sorpresa... Nunca sabes al 100% como va a ir; por ejemplo, con el disco recopilatorio de *Peligrosamente Juntos* fuimos a América con la intención de hacer cuatro conciertos, y estuvimos dos meses. Luego pudimos ir a EE.UU., un mercado que nos atrae mucho ya que nunca habíamos estado, y luego en España hicimos más de 100 conciertos. Así que con éste estamos expectantes.

David, qué prefieres ¿en grupo o en solitario?

Honestamente, me siento muy bien de las dos formas. Curiosamente cada etapa ha durado 8 años; Hombres G en los 80 supuso una forma de vida, siempre los cuatro juntos; después en solitario quise involucrar a mis músicos igual que si fuera un grupo, así que no me sentí muy diferente. La única diferencia es que al hacer un disco en solitario, me da por ser más intimista y por hacer canciones más personales. Sin embargo, con Hombre G creo que hay que ofrecer una imagen un poco más frívola, con un lenguaje mucho más directo y enérgico.

Dani: Además es inevitable, Hombres G ya tiene un camino marcado y no te puedes volver de repente como *Depeche Mode*, nosotros somos un grupos de *pop*, *rock*, baladas bonitas y con una parte «cachonda» importante que no queremos perder.

«HG SIGUE SIENDO UN GRUPO DE POP, ROCK Y CON UNA PARTE "CACHONDA" QUE NO QUEREMOS PERDER»

«ES UN ERROR QUE INTENTEN ENCASILLARNOS EN LOS 80, PREFERIMOS VER HACIA EL FUTURO»

***Modestia Aparte, Los Limones, José María Granados*, Vosotros... ¿Por qué creéis que la música actual ha dado la bienvenida a la década de los 80? ¿Vivimos en una sociedad de nostalgia?**

Rafa: Sí y por eso los artistas de esa época, como nosotros, intentan regresar.

David: Pero es un error que intenten encasillarnos en esa época. Sí, nacimos como grupo en los 80, pero también somos un grupo de ahora, o por lo menos eso es lo que pretendemos. Además, personalmente a mi me asusta un poco lo que dices, porque como vuelva todo lo de los 80, regresará mucha «mierda», que había a punta pala.

Javi: Tenemos la tendencia de idealizar otras épocas pasadas, y no es así. En todas las épocas hay buenos y malos, y en los 80 había mucha «basura».

David: De hecho evitamos los conciertos «ochenteros», aunque tenemos un cariño y un respeto muy grande a grupos como *Nacha Pop* o *Los Secretos*, pero no queremos que nos metan en ese cajón. Queremos ver el futuro.

Javi: Además, creo que *Hombres G* tiene una personalidad muy definida y con mucho carácter, y nunca hemos querido pertenecer a ningún movimiento porque las modas pasan.

Dani: Es cierto que parte de nuestro público pertenece a aquellos años, pero también hay gente que nunca nos había visto y somos nuevos para ellos. Posiblemente ese nuevo público es el que nos haya hecho volver más que el de los 80...

¿Cómo encontráis el panorama musical español actual?

Rafa: Pues que continúa en crisis, aunque de hace cinco años para acá han aparecido buenos grupos y artistas con talento, pero a cuenta gotas. Detrás hay mucho más que *La Oreja*... o Álex Ubago, hay infinidad de chavales que se encierran en un local de ensayo esperando una oportunidad y nunca llega. Unos son buenos y otros malos, pero la cuestión es que la gente está motivada.

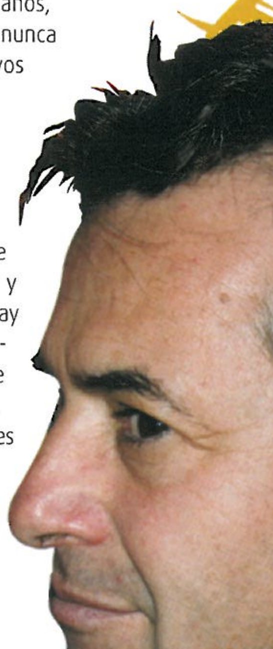
Javi: Lo importante es que la gente tiene ganas y ha vuelto a nacer, en cierto modo, ese espíritu «ochentero» en el que todo el mundo quiere tener un grupo de música.

DAVID

Ahora estoy enganchado a Grand Theft Auto San Andreas, pero al que más cariño tengo es a FIFA, tengo todos desde que salió FIFA 95 en MegaDrive, aunque es cierto que este año me ha llamado más la atención Pro Evolution Soccer

RAFA

Yo quizá sea el menos viciado. Me gustan los juegos directos y que te permitan soltar adrenalina como Gran Turismo. Estoy deseando que salga ya GT4





BRITNEY SPEARS

GREATEST HITS. MY PREROGATIVE

Todos los mega-hits de la rubísima estrella, reunidos en el DVD más innovador de los últimos tiempos

La artista más popular y vendedora de América apuesta a lo grande en este imponente DVD que, al aparatoso desfile (en estricto orden cronológico) de todos los faraónicos filmes promocionales de la diva (todas las variantes imaginables del barroco *hollywoodiense*) añade unas prestaciones tecnológicas de ultimísima generación, que transforman su visionado en una experiencia «distinta». En cualquier caso, impresiona sobremanera contemplar la vertiginosa transformación de la adolescente perversilla con uniforme colegial que despuntó en 1998 con *Baby One More Time* en la ávida devoradora de hombres de su más reciente éxito *My Prerogative*. Definitivamente, no hay quien pare a esta espectacular chica.

«UN DVD REPLETO DE ORIGINALES SORPRESAS»





CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: DOLBY DIGITAL STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑIA: SONY-BMG

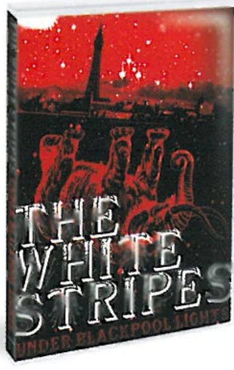
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
La novedosa función «EXPANDED», presente en la mitad de los *clips*, que permite acceder a versiones alternativas (multiángulo, *karaoke*...), tomas falsas, imágenes caseras, sorpresas variadas... ¡Y desplegable interior!

VALORACIÓN: 4/5
Apabullante demostración de poderío de la «Chica de Oro», que la sitúa (por el momento) en el lugar de honor del escalafón de las estrellas femeninas del Pop contemporáneo. Y no les va a resultar fácil a sus muchas competidoras alcanzar el nivel que marca la de Louisiana en este deslumbrante trabajo, cuidado hasta el extremo incluso en sus más nimios detalles. Más que un mero DVD musical al uso, es un juguete digital interactivo (y altamente adictivo) que descubre, en su máximo esplendor, toda la gloria (y alguna de las miserias) del Pop más ligero y hedonista de los tiempos actuales, a través de la vistosa evolución artística de un peculiarísimo personaje que fascina y repele a partes iguales.

COM
LA SELECCIÓN MUSI



RON SEHMITH
COBBLESTONE RUNWAY
V2
Trece nuevas canciones del canadiense, en las que brilla una vez más su reconocido talento como intérprete y compositor, que le ha llevado a ser comparado con luminarias tales como Elvis Costello, John Hiatt o el mismísimo Paul McCartney. Y joyas del calibre de *Former Glory, Best Friends o God Loves Everyone* confirman que estamos ante una estrella en ciernes. Ni más ni menos.



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: DOLBY DIGITAL 5.1 / DTS
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: XL RECORDINGS

THE WHITE STRIPES

Under Blackpool Lights

Jack y Meg White ofrecen una lección magistral de cómo generar la máxima emoción con los mínimos elementos: tan sólo una guitarra, una batería (aporreada sin misericordia por Meg con estilo incomparable) y algún piano ocasional les bastan y sobran a los dos enigmáticos hermanitos de Detroit para atrapar la atención del atónito espectador. Enormes de verdad.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Cero extras. Cero points.

VALORACIÓN: 4/5

Fundamentalistas de la Sacrosanta Esencia del *Rock*, los White ponen en evidencia a todos los megamontajes al uso con una puesta en escena rigurosamente espartana, sin apenas luces, ni prácticamente otro elemento aparte de ellos mismos, su música y el hipnótico magnetismo que desprenden. Una desgarrada mutación de la música popular de los *States* que conjuga el *Punk Rock*, el *Country*, el *Blues*, el *Hard* y un millón de referencias más desde una óptica actual.



El dúo más rompedor del Rock actual



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: DOLBY DIGITAL 2.0
SOUND/STEREO
TIPO DVD: 1XDVD-9 + 1XDVD-5
COMPAÑÍA: MUTE RECORDS

DEPECHE MODE

Videos 86 > 98

Los *Mode* recuperan la colección completa de *videoclips* de sus *singles* del periodo 1986-1998 (queda lamentablemente excluida su interesantísima primera época con *Vince Clarke*) en unas imágenes que van trocando, de forma casi imperceptible, el optimismo casi «naif» de sus inicios, hasta la densa lobreguez de sus últimas encarnaciones.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Además del corto y la entrevista que aparecen en el DVD1, el DVD2 incluye cuatro vídeo-rarezas y tres cortos de muy difícil localización. Pena de subtítulos...

VALORACIÓN: 4/5

Destilación perfecta de su intensa trayectoria musical en las últimas dos décadas que proporciona la oportunidad única de presenciar la metamorfosis de la estética, intenciones y filosofía del Pop electrónico a través de la mirada de un grupo sobre el cual han edificado sus edificios sonoros una gran parte de los creadores actuales.





DM, en el culmen de la gloria

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2



Parece que la difusión cultural de nuestra lengua se está asentando en el continente yanqui ya que por primera vez una canción en castellano es nominada a los Oscar. *Al Otro Lado Del Río*, incluida en el filme *Diarios De Motocicleta*, competirá por el galardón de Mejor Canción Original. Además, su autor Jorge Drexler, publica una reedición de su disco *ECO* donde se incluye, entre otros extras, la canción.

Después del gran éxito de Lágrimas Negras y la obtención del Premio Goya (Mejor Canción Original) por *El Milagro De Candeal*, Fernando Trueba presenta ***Música para machacarte el corazón***, una selección de delicias brasileñas firmadas por Antonio Carlos Jobim, Caetano Veloso, Chico Buarque y otros ases de la *Bossa Nova*.

El éxito más inesperado de la temporada es, sin duda, la *Ópera-Punk Boulevard Of Broken Dreams* de los americanos *Green Day*. Nº 1 en USA, UK, Canadá, Irlanda, Suecia, Noruega y Top 10 en 14 países más. «Punk's dead but not's forgotten».

El nuevo álbum de Michel Bublé, ***It's Time***, ya está en las tiendas desde el pasado 8 de febrero. Entre las 15 canciones elegidas para el nuevo disco se encuentran algunas versiones (*The Beatles*, *Otis Redding* y Ray Charles, entre otros), un tema original compuesto por el propio Bublé y un dueto con la cantante canadiense Nelly Furtado.





El grupo español *La 5ª Estación* acaba de conseguir el Disco de Platino en México por los 100.000 ejemplares vendidos de su disco ***Flores De Alquiler***.

El pasado 28 de enero, 326 salas de cine de toda España han estrenado *Elektra*, historia basada en el cómic de **Marvel**. Su banda sonora original contiene canciones inéditas de *Evanescence*, *Jet*, *The Donnas*, y otros señeros representantes del último *Rock* norteamericano.

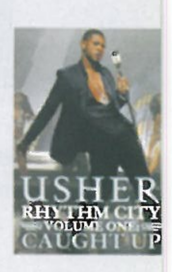
Love Elvis reúne las mejores baladas y canciones románticas de Elvis Presley en el 70º aniversario de su nacimiento: *Love Me Tender*, *It's Now or Never*, *Are You Lonesome Tonight*, *Fever*, *If I Can Dream*... Desde el 24 de enero.



El grupo lisboeta *Madredeus* lanza su nuevo álbum, ***Faluas Do Tejo***, el próximo 14 de febrero.

Bebo Valdés y Diego «El Cigala» han obtenido un nuevo galardón internacional por su disco ***Lágrimas Negras***. En esta ocasión se trata del prestigioso Premio Boundary Crossing que otorga anualmente la británica BBC-Radio 3.

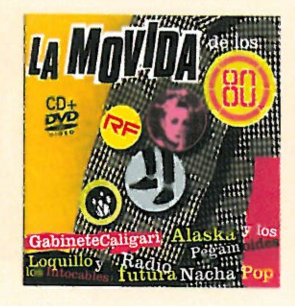
Tras el éxito de ***Confessions***, **Usher** ataca con una producción en DVD que, además de los habituales *video-clips* y entrevistas, incluye un cortometraje en el cantante interpreta a un gángster de Chicago.



*** Fé de erratas.** El mes pasado publicamos por error las noticias correspondientes a un mes anterior. Pedimos disculpas.

PACT-DISC

CAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO



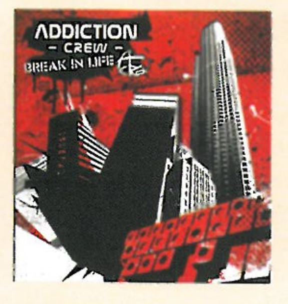
VARIOS
LA MOVIDA DE LOS 80
EMI

Enésima recopilación de éxitos de «la Movida» que, además de veinte archiconocidas piezas del Pop Español de los 80, cuenta como atractivo principal con un suculento DVD que ofrece una impagable serie de actuaciones de los grupos más populares en programas de la época: *Los Pegamoides* en *Aplauso*, *Radio Futura* en *La Edad De Oro*, *Nacha Pop* en *300 Millones*... Diversión asegurada.



CARADEFUEGO
MASCULINA
V2

Pepe Trueno y María Rayo, la misteriosa pareja de Superhéroes, de quienes nada se sabía hace años, vuelven a causar sensación con este flamante proyecto electrónico que aúna la *Bossa* con el *Trip Hop*, la *Chanson* con el *Drum'n'Bass* y a *Chabuca Granda* con *Saint Etienne*. Invitados de excepción: Arto Lindsay, Nacho Mastretta, Víctor Coyote, Nacho Canut... Un disco superlativo.



ADDICTION CREW
BREAK IN LIFE
MASTERTRAX

Desde Bolonia (Italia) llega el disco debut de este quinteto, situado a mitad de camino entre el rocoso *Nu Metal* de *Linkin' Park* y el Neo-Gótico de *Evanescence*, que se perfila como una de las posibles revelaciones de la presente temporada. Canciones como *What About* (que, además, se beneficia de un espectacular vídeo), *Higher* o *Break In* no pasarán desapercibidas.



SOIL WORK
STABBING THE DRAMA
MASTERTRAX

Nuevo trabajo del quinteto liderado por «Speed» *Strid*, en el que los suecos aplican una nueva vuelta de tuerca a su conocida fusión de *riffs* procedentes del *Hard* setentero, ritmos deudores del *Brit-Metal* de los 80 y sonido *Ultra-Heavy* escandinavo (con el aliento de *Metallica* siempre cercano) en un cóctel explosivo que no debería dejar indiferente a ningún buen aficionado a los sonidos duros.

FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

MINI CABRIO

COOPER S

Un Mini de auténtico capricho

Desde que el año pasado se presentó en el Salón de Ginebra, y desde que pudimos ver la versión *Cooper S* en el Salón de Madrid, no veíamos la hora en la que poder subirnos a él. En estas páginas os hemos traído toda la gama **Mini**, entre ellos el *Cooper S* cubierto. Si recordáis, aquél destacaba por su comportamiento radical, casi de *kart* de competición. La versión descapotada, sin perder la esencia de coche deportivo, sí que ha perdido algo de nervio. Quizá el aumento de peso por el reforzamiento de la estructura haya afectado a su empuje y a su bastidor, o quizá porque la gente de **Mini** ha querido dulcificarlo para abrirlo a un público más variado, el hecho es que no transmite la fiereza y la potencia de su hermano cubierto. Sigue siendo una bala, pero carece del la radicalidad que limitaba muy mucho el espectro de potenciales compradores. Se puede ir muy rápido con él, pero ya no es la «bestia» que recordábamos. Más civilizado y, sin duda, más apropiado para el público en general, lo que nadie puede discutir es su belleza. El único «pero» la escasa visibilidad trasera que dificulta las maniobras. ■

COOPER S

MOTOR: 1.600 cc.
POTENCIA: 170 CV. (6.000 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 7,4 s.
VELOCIDAD MÁXIMA: 215 km/h
PESO: 1.315 kg.
CONSUMO:
URBANO
11,8 l/100
EXTRAURBANO
7,1 l/100
MEDIO
8,8 l/100
DIMENSIONES
LARGO: 3.655 mm.
ANCHO: 1.925 mm.
ALTO: 1.415 mm.
MALETERO: 120 l.
DEPÓSITO: 50 l.

www.mini.es

(+) ESTÉTICA MUY ATRACTIVA, SISTEMA TECHO SOLAR

(-) VISIBILIDAD TRASERA, ACCESO MALETERO

■ **GAMA MINI CABRIO**
DESDE: 18.700 €
HASTA: 27.400 €
■ **VERSIÓN PROBADA:**
27.400 € + extras









■ **El navegador opcional traslada el velocímetro a la parte superior del volante**



■ **Ingenioso. La primera parte del plegado de la capota finaliza en esta posición, creándose un excepcional techo solar que podremos abrir y cerrar con el coche en marcha. Para completar la operación de plegado total, deberemos detenernos**

DISEÑO......9	MOTOR/PRESTACIONES.....8	ACABADO......8,5	CONSUMO......7	CALIDAD/PRECIO.........7,5	GLOBAL......8

NOKIA BHF-3

Adiós a las multas con este original Manos Libres

No es un manos libres *bluetooth*, pero sus prestaciones no tienen nada que envidiarles. Tiene el inconveniente de estar atado a un cable, pero gracias a su original sistema de colocación se asegura la calidad de recepción y emisión de sonido, algo de lo que siempre se suelen quejar los usuarios de los sistemas de manos libres en los que el micrófono y el altavoz no están colocados muy cerca de la boca o el oído. Se trata de un soporte que se ata a las columnas del reposacabezas y al que enganchamos el manos libres (lo que permite que nos lo podamos llevar por separado sin quitar el soporte). Dispone de una parte flexible que integra el micrófono y el altavoz, que podremos orientar al lugar que más nos convenga. Al no introducirse en la oreja el altavoz, su uso es totalmente legal. El precio recomendado de este *gadget*, que además de manos libres carga la batería del móvil, es de 70€ más IVA, y es compatible con los terminales 3100, 3200, 3230, 6020, 6100, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7710 y el 9500 *Communicator*. Una alternativa al *bluetooth*.

«UN MANOS LIBRES QUE NO PRECISA DE INSTALACIÓN ALGUNA»

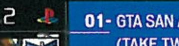
Por desgracia, las versiones BHF-1 y BHF-2 no se comercializan en España, que son las que cubren el resto de terminales Nokia

LOS MÁS ALQUILADOS — BLOCKBUSTER
Enero 2005



01- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
02- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
03- PRINCE OF PERSIA: EL ALMA... (UBI SOFT)
04- KILLZONE (SONY C.E.)
05- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
06- DRAGON BALL Z BUDOKAI 3 (ATARI)
07- LEISURE SUIT LARRY: M.C. LAUDE (VIVENDI)
08- FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
09- BURNOUT 3 TAKEDOWN (EA GAMES)
10- ESDLA: LA TERCERA EDAD (EA GAMES)

LOS MÁS VENDIDOS — CENTRO MAIL



del 1 al 31 de Enero



01- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
02- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
03- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
04- PRINCE OF PERSIA: EL ALMA... (UBI SOFT)
05- EYE TOY: PLAY 2 + CÁMARA (SONY C.E.)
06- DRAGON BALL Z BUDOKAI 3 (ATARI)
07- FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
08- SINGSTAR PARTY + MICRÓFONOS (SONY C.E.)
09- CALL OF DUTY: FINEST HOUR (ACTIVISION)
10- KILLZONE (ED. ESPECIAL) (SONY C.E.)

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
HACK VOL. 1: INFECTION	BANDAI	ATARI	38	8.6
HACK VOL. 2: MUTATION	BANDAI	ATARI	43	8.8
HACK VOL. 3: OUTBREAK	BANDAI	ATARI	47	8.2
HACK VOL. 4: QUARANTINE	BANDAI	ATARI	47	8.8
007 TODO O NADA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN	NAMCO	SONY C.E.	49	9.0
ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM	36	8.8
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	34	7.8
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ASTERIX & OBELIX XXL	ATARI	ATARI	37	8.8
ATHENS 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	42	9.3
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	38	8.6
BATMAN RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	UBI SOFT	36	8.6
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.1
BLOODY ROAR 4	HUDSON SOFT	KONAMI	35	8.6
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN	THQ	PROEIN	35	8.4
BUFFY CHAOS BLEEDS	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
BUJINGAI: SWORD MASTER	TAITO	PROEIN	47	8.0
BURNOUT 3 TAKEDOWN	EA GAMES	EA GAMES	44	9.4
BUSCANDO A NEMO	THQ	PROEIN	35	8.0
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	ACTIVISION	ACTIVISION	48	9.2
CASTLEVANIA	KONAMI	KONAMI	38	8.6
CATWOMAN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	43	8.2
CHAMPIONS OF NORRATH	SONY ON-LINE	UBI SOFT	47	9.3
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
CLUB FOOTBALL BARCELONA 2005	CODEMASTERS	PROEIN	47	8.6
CLUB FOOTBALL REAL MADRID 2005	CODEMASTERS	PROEIN	47	8.6
COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	PROEIN	45	9.4
COMBAT ELITE WWII PARATROOPERS	ACCLAIM	ACCLAIM	44	8.5
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	33	8.7
CONFLICT VIETNAM	S.C.I.	PROEIN	46	8.7
CRASH NITRO KART	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	7.8
CRASH TWINSANITY	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	46	8.1
CRASH'N BURN	EIDOS	PROEIN	48	8.5
CRIMSON TEARS	CAPCOM	PROEIN	47	8.5
CUESTIÓN DE HONOR	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM FIGHT FOR N.Y.	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	46	9.2
FORGOTTEN REALMS DEMON STONE	ATARI	ATARI	45	8.8
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY C.E.	SONY C.E.	36	8.8
DJ DECKS & FX	SONY C.E.	SONY C.E.	45	8.8
DOG'S LIFE	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.1
DOS POLICÍAS REBELDES II	EMPIRE	VIRGIN PLAY	40	8.6
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	CODEMASTERS	37	8.6
DRAGON BALL Z BUDOKAI III	BANDAI	ATARI	47	9.1
DRAKENGARD	SQUARE ENIX	TAKE TWO	41	8.9
DRIV3R	ATARI	ATARI	42	9.3
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	KOEI	37	6.1
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
EL ESPANTATIBURONES	ACTIVISION	ACTIVISION	46	8.3
ESDLA: EL RETORNO DEL REY	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
ESDLA: LA TERCERA EDAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	46	9.3
EURO 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	40	9.3
EYE TOY PLAY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
EYE TOY PLAY 2	SONY C.E.	SONY C.E.	47	9.0
EYE TOY RITMO LOCO	SONY C.E.	SONY C.E.	35	8.8
FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	38	8.9
FIFA FOOTBALL 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	45	9.4
FIGHT NIGHT 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	40	8.8



TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
FIRE FIGHTER F.D. 18	KONAMI	KONAMI	40	7.9
FIRE WARRIOR	THQ	PROEIN	33	9.2
FLATOUT	EMPIRE	VIRGIN PLAY	46	9.2
FORBIDDEN SIREN	SONY C.E.	SONY C.E.	36	8.5
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	31	9.0
FORMULA ONE 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	43	9.2
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GLASS ROSE	CAPCOM	CAPCOM	40	7.2
GADGET RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	37	8.8
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBI SOFT	UBI SOFT	39	8.2
GHOST RECON 2	UBI SOFT	UBI SOFT	48	8.6
GHOSTHUNTER	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.2
GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
GLADIUS	LUCAS ARTS	PROEIN	35	9.0
GODZILLA SAVE THE EARTH	ATARI	ATARI	49	7.9
GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	48	8.4
GRADIUS V	KONAMI	KONAMI	47	9.2
GRAN TURISMO 4 PROLOGUE	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.0
GTA SAN ANDREAS	TAKE TWO	ROCKSTAR	47	9.7

LOS MEJORES

Marzo 2005 — PlayStation 2 Revista Oficial - España



01- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
02- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI)
03- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
04- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
05- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
06- KILLZONE (SONY C.E.)
07- SHADOW OF ROME (CAPCOM-EA)
08- SINGSTAR PARTY (SONY C.E.)
09- UEFA CHAMPIONS LEAGUE (EA SPORTS)
10- PRINCE OF PERSIA: EL ALMA... (UBI SOFT)

2003-2005 CATÁLOGO

Los juegos de la temporada

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
HARDWARE ONLINE ARENA	SONY C.E.	SONY C.E.	34	8.8
HARRY POTTER QUIDDITCH COPA...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.9
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE ...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	42	9.0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	[illegible]	8.1
HEADHUNTER REDEMPTION	SEGA	ATARI	46	8.5
HITMAN CONTRACTS	EIDOS	PROEIN	41	9.3
HYPER STREET FIGHTER II	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	44	8.4
I-NINJA	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
IRON STORM WORLD WAR ZERO	WANADOO	VIRGIN PLAY	38	9.0
JAK II EL RENEGADO	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.3
JAK 3	SONY C.E.	SONY C.E.	47	9.1
KILL.SWITCH	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
KILLZONE	SONY C.E.	SONY C.E.	47	9.4
KING ARTHUR	BUENA VISTA	KONAMI	[illegible]	8.5
KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT	IGNITION-SNK	VIRGIN PLAY	49	9.1
KYA DARK LINEAGE	ATARI	ATARI	35	8.8
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	EIDOS	PROEIN	35	8.9
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	48	9.0
LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	8.2
LOS INCREÍBLES	THQ	PROEIN	47	8.4
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	9.2
LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	47	8.6
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MAFIA	TAKE 2	VIRGIN PLAY	38	7.9
MANAGER DE LIGA 2005	CODEMASTERS	PROEIN	46	8.3
MANHUNT	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	36	9.2
MASHED	EMPIRE	VIRGIN PLAY	42	8.9
MAX PAYNE 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	37	9.2
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	8.9
MEDAL OF HONOR RISING SUN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
MEGAMAN X COMMAND MISSION	CAPCOM	PROEIN	47	8.7
MEGAMAN X8	CAPCOM	PROEIN	49	8.4
MERCENARIOS: EL ARTE DE LA DEST...	LUCASARTS	ACTIVISION	49	9.2
METAL ARMS	SIERRA	VIVENDI	37	8.9
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	KONAMI	KONAMI	49	9.7
METAL SLUG 3	IGNITION/SNK	VIRGIN PLAY	47	8.0
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	VIRGIN PLAY	37	9.0
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	48	8.9
MISSION IMPOSSIBLE O.S.	ATARI	ATARI	36	9.0
MORTAL KOMBAT DECEPTION	MIDWAY	VIRGIN PLAY	47	9.3
NBA 2K5	GLOBAL STAR SOFTWARE	TAKE 2	[illegible]	8.9
NBA BALLERS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	46	9.3
NBA JAM	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
NBA LIVE 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	46	9.2
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.3
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	46	9.6
NFL 2K5	GLOBAL STAR SOFTWARE	TAKE 2	49	9.1
NFL STREET 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	48	8.3
NIGHTSHADE	SEGA	ACCLAIM	39	8.2
OBSCURE	MICROIDS	VIRGIN PLAY	42	9.4
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	9.2
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	8.1
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	PROEIN	[illegible]	8.7
POLAR EXPRESS	THQ	PROEIN	48	8.0
P. OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.5
P. OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO	UBI SOFT	UBI SOFT	47	9.3
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	34	9.4
PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	KONAMI	46	9.4
PROJECT ZERO II	TECMO	UBI SOFT	44	8.7
PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	44	9.1
R:RACING	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	38	8.9
RAINBOW SIX 3	UBI SOFT	UBI SOFT	39	9.2
RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.0
RATCHET & CLANK 3	SONY C.E.	SONY C.E.	47	9.2
RED DEAD REVOLVER	ROCKSTAR	TAKE TWO	41	9.4
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RESIDENT EVIL OUTBREAK	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	45	8.0
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
RICHARD BURNS RALLY	SCI	PROEIN	44	8.4
ROADKILL	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.2
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	35	7.8
ROGUE OPS	KEMCO	PROEIN	37	8.0
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
SAMURAI WARRIORS	KOEI	ELECTRONIC ARTS	42	8.8
SECOND SIGHT	CODEMASTERS	PROEIN	44	9.0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCAS ARTS	PROEIN	36	9.3
SEGA SUPERSTARS	SEGA	ATARI	47	9.0
SEVEN SAMURAI 20XX	SAMMY	ATARI	44	8.1
SHADOW OF ROME	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	49	9.4
SHELLSHOCK NAM'67	EIDOS	PROEIN	42	9.1

CATÁLOGO
LOS JUEGOS DE LA TEMPORADA

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
SHREK 2	ACTIVISION	PROEIN	42	8.8
SILENT HILL 4: THE ROOM	KONAMI	KONAMI	45	9.5
SINGSTAR	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.4
SINGSTAR PARTY	SONY C.E.	SONY C.E.	48	9.4
SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO	SONY C.E.	SONY C.E.	46	9.2
SMASH COURT TENNIS PRO TOURN. 2	NAMCO	SONY C.E.	41	9.3
SOCOM II US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
SONIC HEROES	SEGA	ACCLAIM	38	7.7
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	33	9.6
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	THQ	PROEIN	38	8.0
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	PROEIN	43	9.3
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	UBI SOFT	UBI SOFT	42	9.3
SPY HUNTER 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	39	8.9
SSX 3	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	34	9.3
STAR OCEAN TILL THE END OF TIME	SQUARE ENIX	UBI SOFT	46	9.2
STAR WARS: BATTLEFRONT	ACTIVISION	ACTIVISION	46	9.2
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	SONY C.E.	SONY C.E.	43	9.1
TAK Y EL PODER JUJU	THQ	PROEIN	38	8.3
TERMINATOR 3: THE REDEMPTION	ATARI	ATARI	45	9.0
THE GETAWAY: BLACK MONDAY	SONY C.E.	SONY C.E.	47	9.1
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.4
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE ITALIAN JOB	EIDOS	PROEIN	33	9.0
THE KING OF FIGHTERS 00/01	IGNITION/SNK PLAYMORE	VIRGIN PLAY	47	9.1
THE SIMPSONS HIT & RUN	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	9.4
THE SUFFERING	MIDWAY	VIRGIN PLAY	40	8.9
THE X-FILES: RESIST OR SERVE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	44	8.9
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	46	9.3
TIGRE Y DRAGÓN	UBI SOFT	UBI SOFT	37	8.0
TIME CRISIS 3	NAMCO	SONY C.E.	35	9.0
TOCA RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	PROEIN	47	9.1
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	ACTIVISION	ACTIVISION	47	9.0
TOTAL CLUB MANAGER 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	46	9.1
TRANSFORMERS	ATARI	ATARI	40	9.0
TRUE CRIME STREETS OF LA	ACTIVISION	PROEIN	35	9.4
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	49	9.3
UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...	ACTIVISION	ACTIVISION	48	8.0
UNDER THE SKIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	46	6.9
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
VIETCONG: PURPLE HAZE	GATHERING	TAKE TWO	45	7.9
VIEWTIFUL JOE	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	46	8.9
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
W.W.E. SMACKDOWN VS. RAW	THQ	PROEIN	49	8.8
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
WHIPLASH	EIDOS	PROEIN	38	8.7
WORLD RACING	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	36	7.2
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4	SONY C.E.	SONY C.E.	46	9.4
XIII	UBI SOFT	UBI SOFT	34	9.3
X-MEN LEGENDS	ACTIVISION	ACTIVISION	46	9.1
ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER	KONAMI	KONAMI	33	9.3



DEMOS JUGABLES DE:

- METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER DEMO JUGABLE
- AREA 51
- COLD WINTER
- CONSTANTINE
- FULL SPECTRUM WARRIOR
- MEGAMAN X8...

... Y MUCHAS SORPRESAS MAS

NO TE PIERDAS EL FANTÁSTICO DVD-ROM

* EL CONTENIDO DEL DVD-ROM PUEDE MODIFICARSE POR CAUSAS AJENAS A PLAY STATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA

POLIFONICAS y SONIDOS REALES

TOP 20

85069	Antes muerta que sencilla	80093	Equador
85103	Baila morena	80239	Final Countdown
84826	Dale don dale	84993	Precisamente ahora
84680	Dragostea din tei	85048	Enjoy the silence...
84961	Lose my breath	85085	Por que no ser ami...
82652	Fiesta Pagana	84904	Hablando en plata
84428	Asturias	85061	Just lose it
84997	Valio la pena	84920	Pastillas de freno
84760	Obsesion	85031	No soy un Bastritboy
85121	Bootsy bootsy boom	84942	Con la luna llena

806 52 62 44

HIMNOS

82172	Barcelona
83188	Real Madrid
84446	Cara al sol
84489	Els segadors
83808	H. de España
82124	Atletico Madrid
82123	Athletic Bilbao
84094	H. Republicano
84362	Champions League
84494	La internacional
82190	Betis
84436	100 Real Madrid

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES SGAE/RM/MM 513/09/9019

POL CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL **7484**

Ej: Envía POL 84428 al 7484 para escuchar "Asturias" en tu móvil.

TECHNO-DANCE

84226	Cafe del mar
83814	Satisfaction
80056	Insomnia
84926	Despre tine
84203	Dos gardenias
85046	Pump it up
84973	Call on me
85037	Flashdance
85087	I believe in you

NACIONALES

84919	Una foto en blanco y negro
85119	Buscate un hombre que...
85033	Nada valgo sin tu amor
85086	Sopa fria
85105	Es mi soledad
85044	Con mis manos
85090	Tu no tienes alma
85054	Un nuevo dia brillara
85072	Ahora quien
85089	Llevo tu voz
84964	Escucha atento
84642	Angel malherido
85084	Ya no me acuerdo
84791	La rueca
85113	Dile

CINE/TV

83883	Fraggle Rock
80025	Los Simpsons
80108	Benny Hill
85083	Aqui no hay quien viva
84437	Shin Chan
84937	Kill Bill
84440	El señor de los anillos
84067	El Exorcista
84064	Star Wars
80017	Mision Imposible
84560	Curro Jimenez
80131	Buffy Cazavampiros
80143	La Pantera rosa
84943	Shrek 2
84724	El bueno, el malo, feo

POP/ROCK

80111	Sweet Child of Mine
84068	Du hast
84779	Mariacaipirinha
84976	American idiot
80726	No woman no cry
84959	Amerika
80277	Nothing else...
85030	My prerogative
85109	Dancing with tear...

SONIDOS REALES

ET	"ET teléfono mi casa"
SUPLICO	"Por favor, que alguién me coja..."
FOX	Intro de la Fox... ¡De cine!
INFIERNO	Thriller, la carcajada... ¡De miedo!!!
TARZAN	Grito de Tarzán, igual que en la peli
IGLESIA	...y repicará cada vez que te llamen
POLICIA	Todos se sentiran como en NY al oirlo
TELEFONO	Sonará como en casa de tu abuela
FRENAZO	Sorpenderá a todos los que te rodean
BOMBEROS	¡Cuidado!... Provoca el pánico
NODO	Igual que en los cine de antes
FOX	Intro de la Fox... ¡De cine!
EXORCISTA	"Coge el teléfono..."
FRANCO	"Españoles... Franco ha muerto..."
MOTOR	Arranque de una Harley Davidson
RISA	Carcajada... Para mearse de risa
VACA	Que le estarán haciendo a la pobre...

IMITACIONES DE FAMOSOS

LMOYA	..A ras, a ras!!!
PREYES	Soy yo, el móvil
RAMBO	No siento las piernas...
BUSTAM	tio cógelo porque....
SUPERPIJA	"Osea, te cojo el teléfono"
SHINCHAN	La risa del niño travieso
RISITA	¡Cuñaooo! Te suena ¿verdad?
PUERTORICO	"Y esssooo"... inconfudible
BORIS	Histérico como siempre
PORTERO	...un poquito de por favor...
TORRENTE	¿Te lo vas a creer???
POCHOLO	De locura... ¡A tope!
POZI	Borracha... ¡Mítico!!!
VELANEGRA	Sólo Lola puede decirlo así...
BARRAGAN	...¿Churrupailla o ñogo ñogo?
YOYAS	...Más macarra no se puede...
POZIAMPARO	Otro clásico del Pozi

Ej: Envía POL BORIS al 7484 y la voz de BORIS te avisara cuando te llamen

OléMovil





RUBIK'S CUBE — Rubik's Cube son marcas registradas de Seven Towns limited y se utilizan bajo licencia. 1350



806 52 62 11



ENVÍA **BOX** Código JUEGO Al **7484**

Ej: Envía BOX 1505 al 7484 para jugar a toda pantalla al GEM JAM.



Poker 1267








41598 · 41077 · 41130 · 41699 (Mi corazón arde por ti) · 41701 · 36613 · 35332 · 36382

LAS ILUSTRACIONES DE CARLOS DIEZ

MONICA · ELEKTRA · NICOLE · JENNIFER · MALENA · IVONNE

Ej: Envía COLOR ELEKTRA al 7484 para recibir esta imagen.






41753 · 36215 · 37808 · 39917 · 41610 · 41054 · 41697 · 41890





Envía **COLOR** Código FOTO o ANIMACIÓN Al **7484**

Ej: Envía COLOR 36213 al 7484 y tendrás al CHE en tu móvil.

También al: 806 52 62 33

41083 · 41490 · 42012 · 35937 · 42119 (I LOVE YOU) · 36648 · 41922 · 41751











37711 · 35989 · 36525 · 37522 · 39923 · 41071 · 37489 · 42005 · 41923 · 41061 · 41142













41965 · 41609 · 42011 · 37487 · 41338 · 39728 · 36213

Animaciones Baby









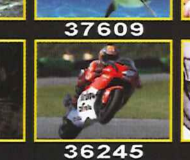


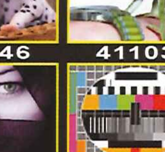
41691 · 41918 · 41921 · 37609 · 41546 · 41103 · 41271

















41132 · 41755 · 39921 · 36245 · 41050 · 36927 · 35819





KONAMI
MISSION:
SURVIVE
the fear | the pain | the fury | the sorrow | the end
METAL GEAR SOLID 3
1964
"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc. All rights reserved.
3 ! MGS3 SNAKE EATER
METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SNAKE EATER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc. ©1987 2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS
WWW.METALGEARSOLID.COM
PlayStation®2
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 3
SNAKE EATER
LA GUÍA OFICIAL
La guía oficial ya está disponible.